PLANETstation

especial
verano
¡132 páginas!

REVISTA INDEPENDIENTE

¡GRAN TURISMO 3 A-SPEC!
GUIA CON TODOS LOS COCHES Y ANÁLISIS

REPORTAJE ESPECIAL
VIDEOJUEGOS EN EL CINE

LA FUERZA INTERIOR FINAL FANTASY

¡ENTREVISTA EXCLUSIVA CON SUS CREADORES!

GIANTS: CITIZEN KABUTO
CONVERSIÓN GIGANTESCA

BLOODY ROAR 3
LA METAMORFOSIS DEL BEAT´EM-UP

¡¡¡SORTEAMOS!!!
25 JUEGOS BOODY ROAR 3, 10 JUEGOS FREESTYLE SCOOTER Y 5 PATINETES JDRAZOR

NÚMERO 34 | 495 PTAS. 2,95 EUROS



editorial aurum



ONIMUSHA: WARLORDS
LA MEJOR Y MÁS TERRORÍFICA AVENTURA DE ESTE VERANO



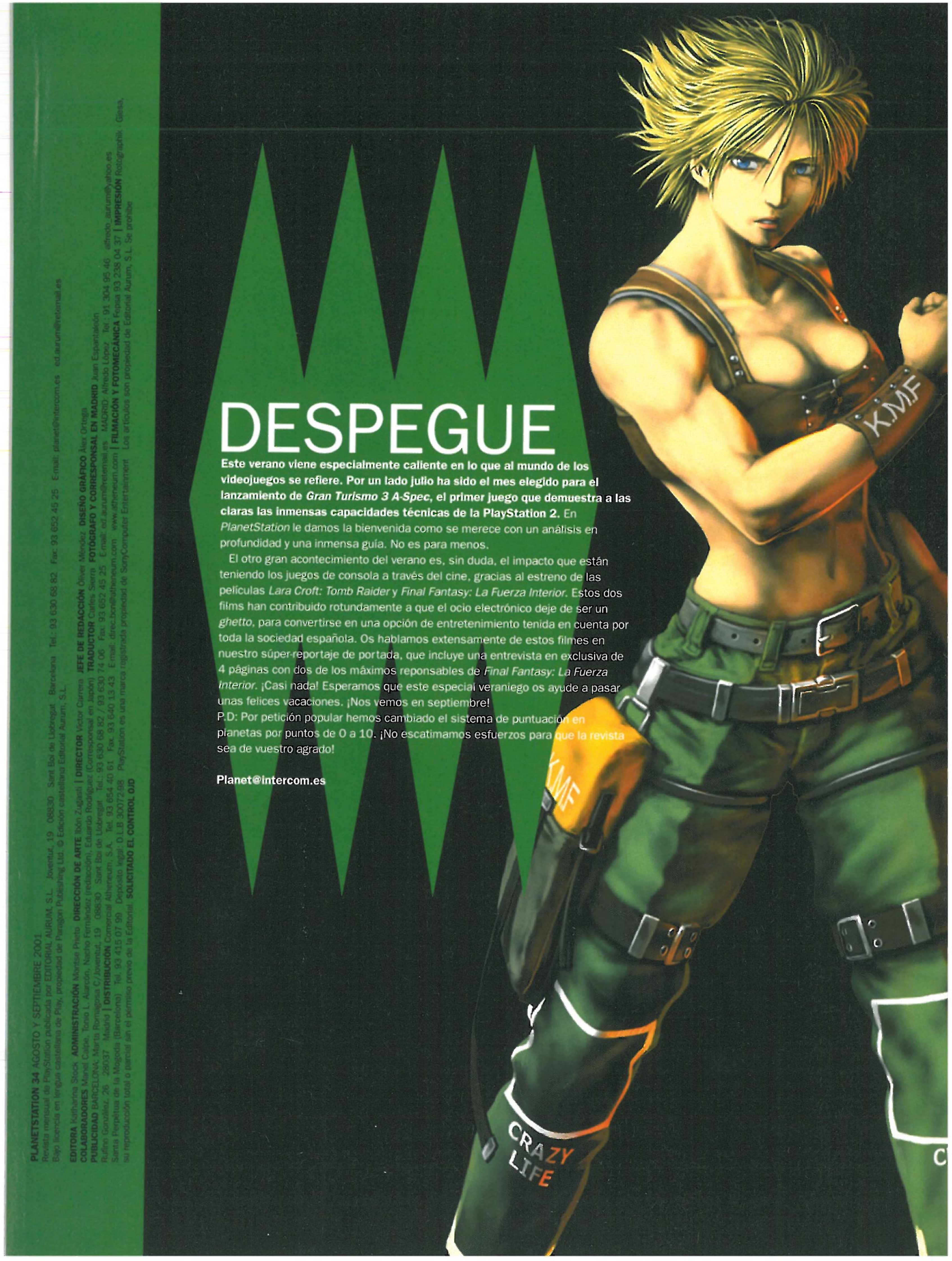
DRÁCULA 2: EL ÚLTIMO SANTUARIO
EL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS REGRESA A LA PLAYSTATION



TIME CRISIS: OPERACIÓN TITÁN
DA EN EL BLANCO CON NUESTRA GUÍA IMPRESCINDIBLE

PLANETSTATION 34 AGOSTO Y SEPTIEMBRE 2001
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Play, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibón Zugasti | **DIRECTOR** Víctor Carrera **JEFE DE REDACCIÓN** Òliver Méndez **DISEÑO GRÁFICO** Àlex Ortega
COLABORADORES Manel Calpe, Tonio L. Alarcón, Nacho Fernández (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Marta Romagosa C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@retemail.es MADRID: Alfredo López Tel.: 91 304 95 46 alfredo_aurum@yahoo.es
Rufino González, 26 28037 Madrid | **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA** Fepsa 93 238 04 37 | **IMPRESIÓN** Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona) Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment Los artículos son propiedad de Editorial Aurum, S.L. Se prohibe
su reproducción total o parcial sin el permiso previo de la Editorial. **SOLICITADO EL CONTROL OJD**



DESPEGUE

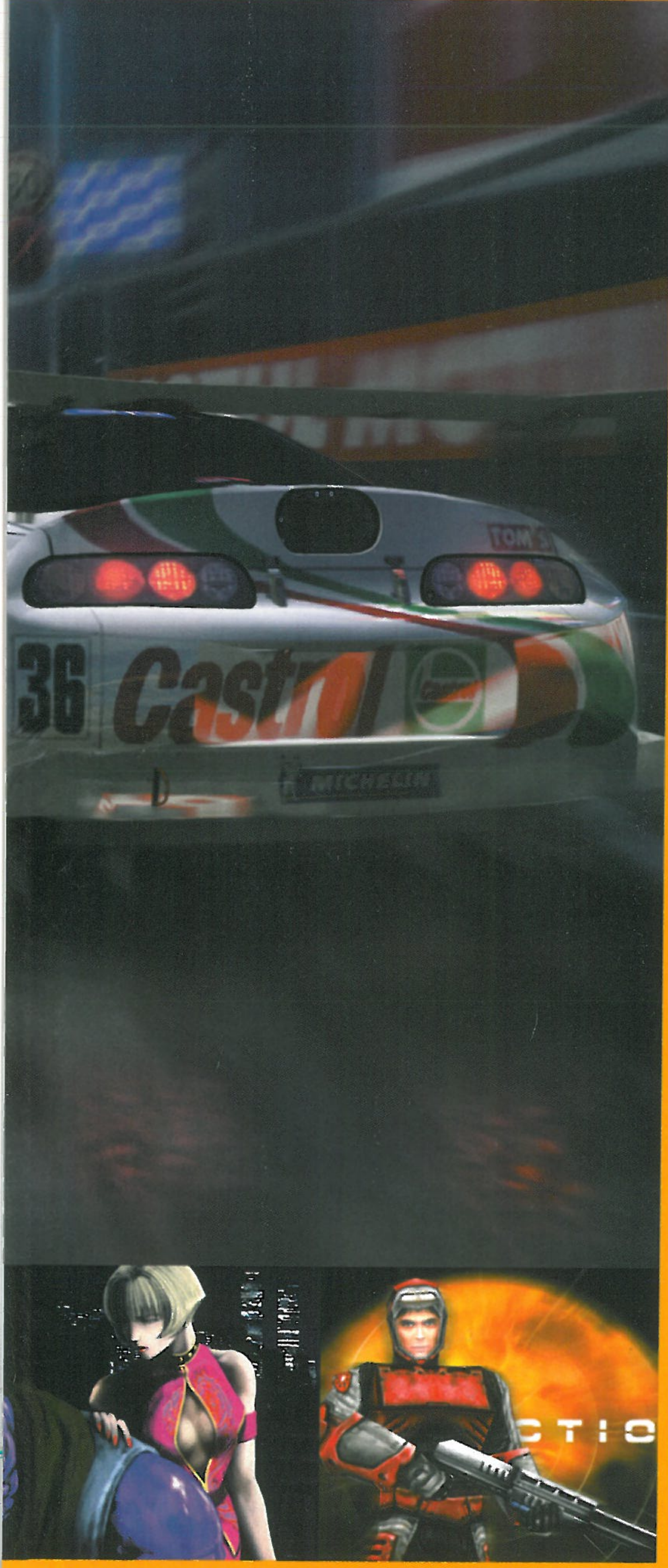
Este verano viene especialmente caliente en lo que al mundo de los videojuegos se refiere. Por un lado julio ha sido el mes elegido para el lanzamiento de *Gran Turismo 3 A-Spec*, el primer juego que demuestra a las claras las inmensas capacidades técnicas de la PlayStation 2. En *PlanetStation* le damos la bienvenida como se merece con un análisis en profundidad y una inmensa guía. No es para menos.

El otro gran acontecimiento del verano es, sin duda, el impacto que están teniendo los juegos de consola a través del cine, gracias al estreno de las películas *Lara Croft: Tomb Raider* y *Final Fantasy: La Fuerza Interior*. Estos dos films han contribuido rotundamente a que el ocio electrónico deje de ser un *ghetto*, para convertirse en una opción de entretenimiento tenida en cuenta por toda la sociedad española. Os hablamos extensamente de estos filmes en nuestro súper-reportaje de portada, que incluye una entrevista en exclusiva de 4 páginas con dos de los máximos reponsables de *Final Fantasy: La Fuerza Interior*. ¡Casi nada! Esperamos que este especial veraniego os ayude a pasar unas felices vacaciones. ¡Nos vemos en septiembre!

P.D: Por petición popular hemos cambiado el sistema de puntuación en planetas por puntos de 0 a 10. ¡No escatimamos esfuerzos para que la revista sea de vuestro agrado!

Planet@intercom.es

SUMARIO



56 BLOODY ROAR 3   62 RED FACTION

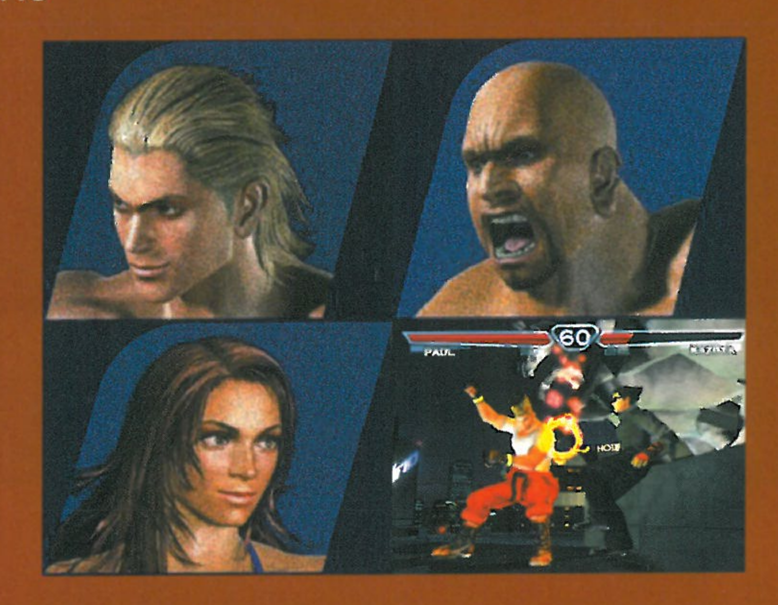
TEKKEN 4 YA SE JUEGA

NAMCO NOS VA DESVELANDO POCO A POCO NUEVOS DETALLES DE LA CUARTA EDICIÓN DEL TORNEO DEL PUÑO DE HIERRO

Los suertudos japoneses ya han podido probar *Tekken 4*. Namco organizó a finales del pasado mes de junio una exhibición en la que unos cuantos elegidos pudieron probar una versión del juego completada casi en un 60%. Además, poco tiempo después, la compañía ha desvelado a través de su página web nuevos detalles e imágenes.

Dentro de este aluvión de novedades sobre la nueva edición del Torneo del Puño de Hierro destacan dos nuevos personajes y nuevos datos sobre Steve Fox. Parece que éste último luchador (boxeador para más señas) tiene un pasado bastante misterioso, ya que nunca conoció a sus verdaderos padres. El señor Steve se negó a perder una pelea amañada por la Mafia y desde entonces su cabeza tiene precio.

Por lo que se refiere a los dos nuevos luchadores (que no estaban en la versión jugable que os hemos comentado anteriormente), aunque no parece que vayan a ser increíblemente originales, tienen características interesantes. El primero es Craig Marduk, un experto en una disciplina de artes marciales llamada Vale Tudo no demasiado conocida en nuestro país, que fue expulsado del circuito profesional. El segundo fichaje es Christie Monteiro, la nieta del maestro que enseñó todos los secretos del Capoeira a Eddy. De entre los personajes





DENTRO DEL ALUVIÓN DE NOVEDADES SOBRE LA NUEVA EDICIÓN DEL TORNEO DEL PUÑO DE HIERRO DESTACAN DOS NUEVOS PERSONAJES Y NUEVOS DATOS SOBRE STEVE FOX

clásicos de la saga, destaca el nuevo y aterrador diseño de Yoshimitsu y el aspecto todavía más inquietante si cabe de Kazuya.

En cuanto a la jugabilidad, por ahora la novedad más destacable es la posibilidad de interactuar con los escenarios, con un sistema similar al utilizado en *Dead or Alive 2*.

La saga va a dar un verdadero salto adelante a nivel gráfico, dejando en pañales a *Tekken Tag Tournament* con el claro objetivo de superar su gran rival: *Virtua Fighter 4*. Es de esperar que los japoneses lleven jugando a *Tekken 4* desde el mes de julio, aunque para la versión de PlayStation 2 deberemos esperar hasta finales de año.



LOS JAPONESES YA VAN POR LA DÉCIMA FANTASIA

Cuando leáis estas líneas los japoneses ya le habrán puesto las manos encima a *Final Fantasy X*. Aunque nosotros tendremos que esperar algunos meses más (cosas que pasan cuando vives en Europa), ya os podemos avanzar algunas de las novedades más interesantes con las que se van a encontrar los nipones.

La nota nostálgica del juego la pone la reaparición del inevitable Cid. Esta vez adoptará el papel del padre de la atractiva ladrona Ryukku. También conocemos ya uno de los minijuegos de *Final Fantasy X*. ¿Recordáis que Tidus es un experto en un deporte llamado *blitzball*? Pues precisamente tendremos la oportunidad de practicarlo.

Pero la novedad más destacable es el nuevo sistema para aprender habilidades, bautizado como Sphere Board System. Por primera vez en la historia de *Final Fantasy*, los personajes no ganarán puntos de experiencia después de cada combate, sino AP. Estos puntos nos permitirán ir subiendo los Sphere Levels, que a su vez se utilizan para movernos por una especie de tablero. Es en cada una de las casillas de este tablero donde podremos aprender las diferentes habilidades. Sin duda una innovación que va a hacer el aprendizaje de los nuevos movimientos más original que nunca.

La verdad es que esta última entrega de la saga promete ser espectacular. Pero por si acaso Square no se ha dormido en los laureles y ya ha anunciado que *Final Fantasy XII* estará listo en marzo del 2003.



ACTUALIDAD



NUEVA DEMO DE DEVIL MAY CRY

Parece que Capcom le ha cogido el gustillo a esto de hacer demos de su próximos lanzamientos. Después de maravillar a todo el mundo con la *trial edition* de *Devil May Cry* que acompañaba la edición japonesa de *Resident Evil Code: Veronica Complete*, estos genios japoneses han decidido enseñarnos otro fragmento del juego en una nueva demo.

Esta vez será posible jugar nada más y nada menos que tres niveles completos, y algunos de los cambios anunciados en el sistema de juego ya estarán incluidos. De esta manera, Dante irá adquiriendo experiencia gracias a los orbes rojos que sueltan los enemigos y podremos ver dos nuevas habilidades (Vortex y Air Raid) por primera vez. Además, también tendremos la oportunidad de conocer a Angelo Nero, un nuevo y escalofriante personaje mitad hombre-mitad demonio que es el principal rival del protagonista.

Al cierre de esta edición, aunque todo parece indicar que la demo estará en las calles (japonesas) en el mes de julio, todavía no está claro el sistema de distribución.

SONY DISTRIBUIRÁ LOS JUEGOS PARA PS2 DE SEGA

La decisión de Sega de convertirse en una empresa centrada en el desarrollo de juegos para múltiples plataformas ha tenido como consecuencia algunos cambios en la distribución de los productos de la compañía japonesa en Europa. La noticia que nos afecta más directamente es que Sony va a distribuir los juegos de Sega para PlayStation 2, así que se encargará de poner en las tiendas los ya esperados *Virtua Fighter 4* y *Rez*, así como nuevos bombazos como *F355 Challenge*, *Head Hunter* o *Ecco the Dolphin* que hasta ahora no habían sido confirmados oficialmente.

Pero los cambios no quedan ni mucho menos aquí. Desde el 1 de julio ha entrado en vigor un acuerdo según el cual la empresa francesa Big Ben Interactive se hace cargo de la distribución de todos los productos de Dreamcast en Europa. En nuestro país la compañía encargada será Ardistel y, como consecuencia directa, las oficinas de Sega España han sido cerradas.

Como colofón, hace poco se ha confirmado oficialmente que Infogrames será la empresa encargada de hacer llegar a todos los usuarios europeos los títulos de Sega del resto de plataformas (Gamecube, X-Box y Game Boy Advance).



BREVES

PROMOCIONES Y MÁS PROMOCIONES

Después de la rebaja en el precio de PlayStation 2 (que cuesta 69.900 pesetas), Sony se ha desmarcado con nuevas promociones. La primera es una edición limitada de PlayStation 2 y *Moto GP* que se vende al mismo precio que la consola por separado. La segunda afecta a la entrañable PS One, que se ha puesto a la venta junto con dos mandos y una tarjeta de memoria por 23.900 pesetas. Además, el 1 de agosto está previsto que se ponga a la venta un espectacular pack que incluirá la consola de 128 bits de Sony y una copia de *Gran Turismo 3*. El precio todavía no ha sido confirmado.

METAL GEAR 2, ANTES EN ESTADOS UNIDOS

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty se pondrá a la venta en Estados Unidos durante el mes de noviembre, mientras que en Japón deberán esperar hasta diciembre. En la decisión de Konami parece que ha tenido mucho que ver la mayor aceptación que el juego tiene en *yanquilandia* (!!!!). Del lanzamiento europeo no se sabe nada oficialmente.

INFOGRAMES Y ATARI

La revista británica MCV ha publicado recientemente unas interesantes declaraciones de Bruno Bonnell, el presidente de Infogrames. Parece que después de la compra por parte de la compañía gala de la marca Atari, Infogrames se está planteando utilizar este mítico nombre para distribuir algunos de sus juegos. Esta iniciativa podría hacerse efectiva a partir de octubre.

EL DISCO DURO LLEGA A JAPÓN

Sony empezará a distribuir la PlayStation 2 HDD (que incluye un disco duro de 40 GB y un adaptador a Ethernet compatible con modem de 56 K) a partir del 19 de julio en Japón. Se pondrá a la venta un modelo externo a un precio de 19.000 yen (unas 28.500 pesetas) y uno interno que costará 18.000 yen (27.000 pesetas). Entre los juegos compatibles con este periférico están *Final Fantasy X* y *Capcom vs. SNK*.

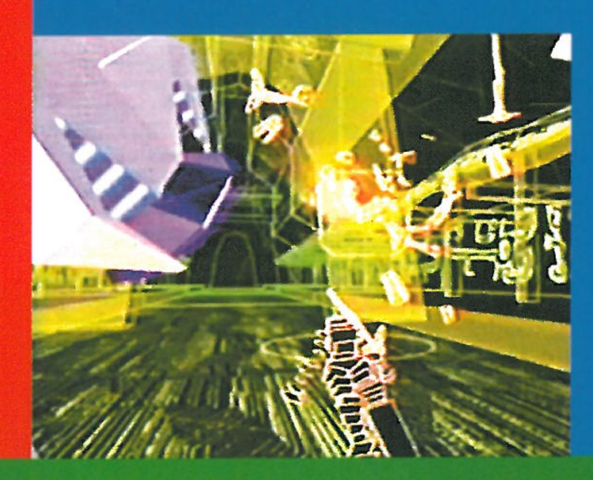


EL RETORNO DEL RAPERO PERRUNO

Ha llovido mucho desde que un perro aficionado a rapear visitara nuestras PlayStation para sorprendernos con un concepto de juego totalmente nuevo. Algún tiempo después, una simpática oveja guitarrista llamada Lammy tomó el relevo, pero no será hasta el próximo 30 de agosto cuando volvamos a ver a Parappa rapear, esta vez en PlayStation 2. Ésta es la fecha prevista para el lanzamiento en Japón de *Parappa the Rapper 2*. En esta nueva aventura reaparecerán algunos de los clásicos personajes y entre ellos no faltará el Maestro Cebolleta. La jugabilidad será prácticamente idéntica al título original, pero mientras disputamos una partida podremos hablar con nuestro profesor para que nos enseñe algunas técnicas o trucos para mejorar. Como complemento a la diversión de rapear con Parappa, se ha incluido un nuevo modo en el que dos jugadores podrán enfrentarse.

K-PROJECT YA TIENE NOMBRE

En el especial sobre la feria E3 del número pasado os adelantamos que United Game Artists (el grupo de desarrollo de Sega responsable de *Space Channel 5*) estaba trabajando en un nuevo juego para PlayStation 2 que se llamaba provisionalmente *K-Project*. El desarrollo de este título va viento en popa y por ello Tetsuya Mizuguchi (el responsable de United Game Artists) ha decidido hacer público su nombre definitivo: *Rez*. Bajo este breve título se esconde un original concepto, ya que estamos ante un *shooter* con elementos musicales. Esto quiere decir que, cada vez que nos carguemos a un enemigo, escucharemos un determinado sonido. Si conseguimos hacerlo con gracia y salero, podremos crear diferentes canciones.

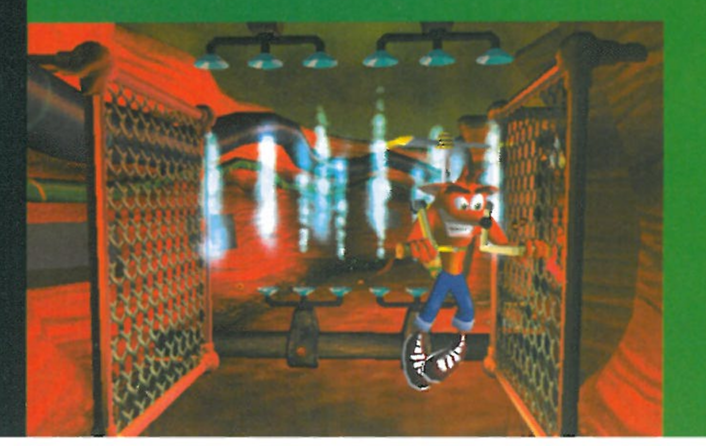


CRASH SE PASA A LA PLAYSTATION 2

El pasado 26 de Junio Vivendi Universal presentó en Barcelona sus próximos lanzamientos en software de consola a toda la prensa europea. Sin duda el más destacado y esperado de esos títulos es *The Wrath Of Cortex*, la nueva aventura de Crash Bandicoot para PlayStation 2. En esta ocasión el marsupial favorito de los consoleros demostró que los gráficos de 128 bits le han sentado estupendamente, luciendo un montón de nuevos vehículos (jeep, ultraligero, robot...) y que su hermana Coco, protagonista de algunas fases, salta igual o mejor que él.

Los otros títulos de PlayStation 2 presentados fueron tres franquicias de películas. La primera es *El Retorno de La Momia*, una aventura en la que podremos elegir tomar el papel del héroe Rick o de la malvada momia. La segunda es *Jurassic Parc: Survival*, del que destacan el convincente modelado de los fieros dinosaurios. El último juego que se pudo ver fue *La Cosa*, basado en una vieja película de terror del prestigioso director John Carpenter. Pese a que los juegos presentados estaban en una temprana fase de desarrollo, este último título ya se perfilaba como uno de los juegos más inquietantes vistos en los últimos tiempos. Vivendi Universal también nos deleitó con sus prometedores proyectos para Game Boy Advance: *Spyro: Fire & Ice* y *Crash Bandicoot*.

Para celebrar tal avalancha de títulos, Vivendi invitó a todos los periodistas a Port Aventura, acto al que naturalmente *PlanetStation* asistió. Era un duro trabajo, pero alguien tenía que hacerlo. ¡Gracias Vivendi!



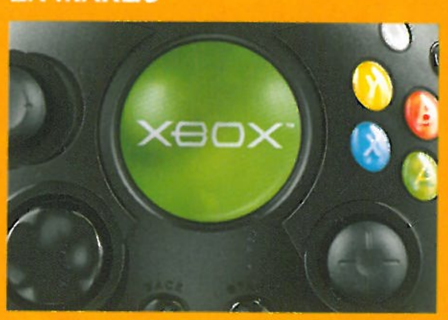


SEGA EMPIEZA A CANCELAR



Era de esperar que tras el anuncio de Sega de dejar de fabricar su consola Dreamcast algunos proyectos en desarrollo para esta máquina se cancelaran. Éste ha sido el caso de juegos como *Soul Reaver 2*, *Half-Life* o *Agartha* (incluso la excelente versión de *Black & White* está ahora mismo sin distribuidor). Lo que resulta más sorprendente es que la mismísima Sega haya decidido cancelar algunos de sus próximos lanzamientos. Concretamente esta decisión ha afectado a *Alien Front Online*, *Far Nation*, *Dynamic Golf*, *Aqua Panic* y *BikkuriMan 2000*. Estos cinco juegos no aparecerán en Dreamcast, pero sí podrían contar con alguna versión en otras plataformas. Por suerte, ninguno de los grandes títulos para la 128 bits de Sega (*Shenmue 2*, *Virtua Tennis 2*...) han sido cancelados por ahora.

CONFIRMADO: X-BOX EN MARZO



Aunque ya se había rumoreado últimamente, Microsoft ha confirmado de manera oficial que la X-Box se pondrá a la venta en Europa durante el mes de marzo. La fecha definitiva aún no ha sido fijada, pero todo parece indicar que el día escogido será el 15. Durante el próximo ECTS (que se celebrará, como viene siendo habitual, el próximo mes de septiembre en Londres) se confirmará la fecha concreta y probablemente el precio de la consola, que seguramente se situará entre las 70.000 y las 75.000 pesetas. Esperemos que también se anuncien los juegos que acompañarán el lanzamiento de la nueva máquina de Microsoft.

UBI DISTRIBUIRÁ LOS JUEGOS DE CAPCOM EN GBA



Ubi Soft se encargará de distribuir los juegos de Capcom para Game Boy Advance en Europa. Tras el acuerdo al que llegaron la compañía japonesa y Electronic Arts para la distribución de los títulos de PS One y PlayStation 2 (entre ellos están bombazos como *Onimusha, Devil May Cray, Megaman X5 o Breath of Fire IV*), ahora Ubi se ha llevado el gato al agua con los juegos de Capcom para la pequeña maravilla de Nintendo. Los primeros títulos que llegarán a las tiendas europeas son *Super Street Fighter 2X Revival, Street Fighter Alpha 3, Mega Man Battle Network, Mega Man EXE 2, Breath of Fire, Breath of Fire 2* y *Final Fight One*.

KING OF FIGHTERS TAMBIÉN AVANZA



Después de que Capcom anunciara que la saga *Street Fighter* aparecería en Game Boy Advance, la verdad es que no nos sorprende demasiado que su gran rival también dé el salto. Estamos hablando, por supuesto, de *King of Fighters* que contará con su correspondiente versión allá por el mes de diciembre (en Japón, por supuesto). El juego estará basado en el motor del KOF 99 y su línea argumental se situará en el lapso de tiempo situado entre la saga Orochi y los Nests. Aunque actualmente está sólo completado a un 30%, lo cierto es que apunta muy buenas maneras.

¿SHENMUE EN X-BOX?



La prestigiosa revista inglesa Computer and Videogames ha informado de un interesante rumor que parece que procede directamente de Sega. Después de maravillar al mundo con la primera y la segunda parte (que está a punto de salir en Japón), la saga *Shenmue* podría continuar en la X-Box. En esta decisión de Yu Suzuki (*alma mater* del equipo de desarrollo AM2) tendría mucho que ver la potencia gráfica y la capacidad del disco duro de la consola de Microsoft. Esperaremos a la confirmación oficial, pero la verdad es que este rumor nos sorprende bastante. Todo parecía indicar que los diferentes estudios de Sega se habían repartido en las diferentes plataformas (Sonic Team se dedicaría a Nintendo, Smilebit se centraría en X-Box...) y por ello parecía lógico que la saga Shenmue continuara en PlayStation 2, si tenemos en cuenta que *Virtua Fighter 4* verá la luz en la consola de Sony.

CRAZY TAXI SE PASA AL CINE



En el excelso reportaje sobre cine y videojuegos de este número podéis encontrar toda la información sobre las próximas películas basadas en juegos, pero las noticias sobre futuras versiones se siguen sucediendo. El último de la lista es el trepidante *Crazy Taxi*, que va a dar el salto a la gran pantalla con una film que dirigirá Richard Donner (el responsable, entre otras películas, de la saga *Arma Letal* y *Los Goonies*). La intención de los responsables del film es que los personajes de carne y hueso (todavía no han sido desvelados los actores) hagan sentir a los espectadores toda la acción de la que hace gala este magnífico juego de Sega.





LANZAMIENTO DE MAKEN X SHAO

El pasado 7 de Junio Atlus lanzó al mercado japonés la secuela de *Maken X*, título aparecido hace más de un año para Dreamcast. Esta vez la consola elegida fue la bestia negra de Sony. Como es costumbre se formaron las típicas colas de nipones frente a las tiendas para hacerse cuanto antes con el juego. Atlus lo celebró por todo lo alto permitiendo que los fans conocieran en vivo a los dos productores de R&D1 (Research&Development1), creadores de toda la saga *Megami Tensei* (más conocida como *Persona* en occidente) y de los *Maken X*. El famosísimo productor (en Japón claro está) Cozy. O. pudo firmar autógrafos a los numerosos seguidores presentes en la prestigiosa tienda Famitsu-Shop, situada en la sexta planta del centro comercial Yamagiwa-Soft de Akihabara. Además, si eras uno de los primeros compradores obtenías gratis un póster, un juego de cartas tipo *Magic*, un bolígrafo y una postal, artículos todos ellos basados en dicho título.

Las hazañas de Kay varían respecto al juego original principalmente en que ahora utilizaremos una vista en tercera persona. Con este cambio de perspectiva aumentan las posibilidades de juego ya que, por ejemplo, tendremos una mayor movilidad a la hora de pelear contra los enemigos en tiempo real y aumenta las dosis de aventura.



BIG MAC AL PODER

Sony Japón y McDonald´s se han unido para promocionar a partir del 19 de Julio a los personajes con más carisma de la compañía nipona en las hamburguesería más famosas del mundo. Con cada Happy Set Meal vienen de regalo peluches de la mascota Toro, Parappa the Rapper, Sarugetchu (*Ape Escape*) o de chocobos. Asimismo, estos packs se incluyen unas cartas llamadas *McWin Game Card* gracias a las cuales el cliente puede ganar un producto alimentario de la compañía o un disco de promoción de Playstation 2.

RÁNKINGS

LOS MAS VENDIDOS JAPÓN, MAYO 2001
(según Famitsu PS2)

1-SHADOW HEARTS (PS2) 57.536
2-GRAN TURISMO 3 A-SPEC (PS2) 1.153.199
3-KA (PS2) 67.261
4-J-PHOENIX (PS2) 22.097
5-JIKKYOU POWER FULL PRO BASEBALL 2001 (PSOne) 114.585
6-ALCHEMIST ATELIER LILIE (PS2) 59.840
7-RIMOKOKORON (PS2) 11.768
8-FROM TV ANIMATION ONE PIECE GRAND BATTLE! (PSOne) 376.899
9-EVERGRACE 2 (PS2) 27.927
10-TEAR RING SAGA (PSOne) 346.970

LOS 5 MÁS ESPERADOS POR EL PÚBLICO JAPONÉS
(según Famitsu PS2)

1-FINAL FANTASY X (PS2-SQUARESOFT)
2-STAR OCEAN 3 (PS2-ENIX)
3-METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY (PS2-KONAMI)
4-DEVIL MAY CRY (PS2-CAPCOM)
5-VIRTUA FIGHTER 4 (PS2-SEGA CRI)

UN JUEGO PARA TENORES

Super Maykachiyan es un curioso título desarrollado por Jaleco en el cual tendremos que superar unos minijuegos al más puro estilo *Bishi Bashi Special*... ¡pero con un micrófono! ¡Increíble! La habilidad de nuestras cuerdas vocales nos servirá para disfrutar con pruebas tan curiosas como la de gritar para que un individuo sin ningún pelo de tonto (y no nos referimos a Drako) pueda ponerse su peluca voladora. Éste es uno de los muchos desafíos alocados que contiene este juego.







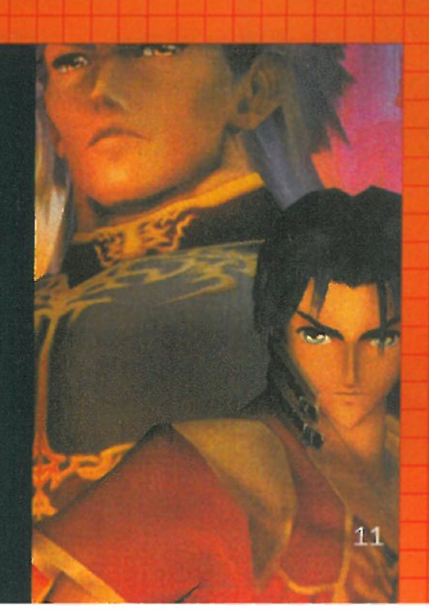


CORAZONES ENSOMBRECIDOS

Debido a la desintegración de la compañía SNK, Aruze Corporation ha absorbido al grupo de desarrollo Sacnoth, grupo hasta ahora dependiente de SNK y creadores de *Koudelka*. Su primer trabajo después de ser comprados ha sido un RPG con detalles técnicos bastante notables: *Shadow Hearts*. Este interesante título está ambientado en la Europa del siglo XIX, y cuenta con unas secuencias de vídeo bestiales y un sorprendente sistema de batallas. Para variar sólo lo pueden disfrutar (por el momento) los afortunados usuarios japoneses.

EL RETORNO DE LOS SERU

Legend of Legaia de Sony Computer, un gran conocido del público español, contará con una secuela que verá la luz el próximo invierno en el país del Sol Naciente. Los monstruos Seru resurgen de sus cenizas y atacan la villa de Noru. En esta ocasión, un joven de tan sólo 17 años llamado Nanfu será el encargado de realizar las hazañas heroicas de turno, en un RPG que mantendrá el brillante sistema de combate de su antecesor.



CASTLEVANIA CHRONICLE AKUMAJO DRACULA

EL TIEMPO PASA EN VANO

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **¿LO HABRÁ?**

Hay ocasiones en que da lo mismo que transcurran muchos años mientras se mantenga una jugabilidad clásica acompañada de gráficos prehistóricos. Esta conversión del primer *Castlevania*, publicada el pasado mes de mayo para PS One, define fielmente esta formar de pensar. *Castlevania Chronicle Akumajo Drácula* apareció originalmente en el año 1993 para el ordenador doméstico de 16 bits X68000 de la compañía japonesa Sharp, y supone un auténtico homenaje al juego de MSX que dio origen a la saga *Vampire Killer* (*Castlevania* por estos lares).

VUELVE LA FAMILIA BELMONT

Podremos manejar a un jovencísimo Simon Belmont dando latigazos en parajes inspirados en el primer *Castlevania*, pero que guardan muchas similitudes con los aparecidos en la cuarta entrega de Super Nintendo. Esta mezcla de conceptos hacen de éste un título curioso, plagado como está de detalles técnicos que en el año 93 sorprendían a propios y extraños: efectos de morphings (deformaciones de sprites), rutinas graficas (al mas puro estilo modo 7 de Super Nintendo) o *scrolls* de gran suavidad. Como mandan los cánones impuestos en esta saga de cazavampiros, la banda sonora cumple de una forma exquisita y ambienta de una forma mas magistral todavía. Es por ello que hay que agradecer a los lúcidos señores de Konami el que hayn incluido la opcion Sound Mode, para que nos deleitemos escuchando todas las músicas del juego.

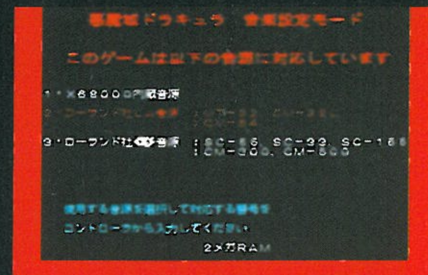
Nos encontramos ante una antigua obra maestra totalmente desconocida para el público español. Sería de agradecer que los fanáticos de *Castlevania* de nuestro país pudieran disfrutar, aunque ocho años después (más vale tarde que nunca), de esta barroca y fantástica aventura.

PODREMOS MANEJAR A UN JOVENCÍSIMO SIMON BELMONT DANDO LATIGAZOS EN PARAJES INSPIRADOS EN EL PRIMER CASTLEVANIA, PERO QUE GUARDAN MUCHAS SIMILITUDES CON LOS APARECIDOS EN LA CUARTA ENTREGA DE SUPER NINTENDO









ESTILO EMULADOR

El juego cuenta con dos versiones. Por un lado encontramos el Original Mode, que reproduce exactamente la versión original (incluso nos deja elegir la emulación de los mismos chips de sonidos que contenían las diferentes tarjetas del X68000). La otra versión lleva por nombre Arrange Mode. En ésta se ha retocado el *look* del sprite de Simon (tambien el del Conde Drácula), se ha sustituido algun parpadeo de sprites y tramas por transparencias, y las melodías son remezclas de las originales y aprovechan por completo la potencia de los sintetizadores de sonido de hoy en día.









TEAR RING SAGA

DRAGONES Y MAZMORRAS DE 16 BITS

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **TIRNANOG**
EDITOR **ENTERBRAIN**
DISTRIBUIDOR **¿LO HABRÁ?**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

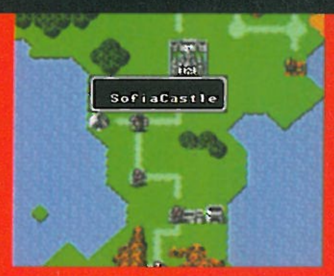
Tear Ring Saga es el típico juego de estrategia en 2D que, casi con toda seguridad, nunca traspasará las fronteras japonesas debido tanto a su temática como a su aspecto gráfico. Es una verdadera lástima, teniendo en cuenta el fantástico trabajo realizado por el grupo Tirnanog, formado por ex-miembros de Intelligent Systems (uno de los equipos más veteranos y con más experiencia de Nintendo).

PARA SABIOS

Un antiguo precedente en versión PAL de este título serían los *Shinning Force* de Sega, juegos con muchos puntos en común (como las pinceladas de RPG) en su desarrollo. Pero la gran diferencia que existe respecto al título de Sega (y a muchos otros juegos de rol 'tradicionales') es que la estrategia es un factor que está más presente en *Tear Ring Saga*. Buen ejemplo de ello lo encontramos en los combates, y cuando tengamos que subir de nivel a los protagonistas o en que las armas también suben de nivel, así como el hecho de tener en cuenta si el personaje que la va a manejar es diestro o zurdo. El apartado técnico cumple de manera correcta, sin hacer de *Tear Ring Saga* un título que destaque por sus gráficos.

LA GRAN DIFERENCIA QUE EXISTE RESPECTO A MUCHOS OTROS JUEGOS DE ROL 'TRADICIONALES' ES QUE LA ESTRATEGIA ES UN FACTOR QUE ESTÁ MÁS PRESENTE EN TEAR RING SAGA





UN POCO DE HISTORIA

Intelligent Systems, el grupo del que surgió el desarrollador Tirnanog, fue el responsable de crear el hardware de la Game-Boy, el Virtual-Boy (y por culpa del fracaso de este último los echaron de Nintendo) para acabar en las filas de Bandai e inventar la WonderSwan. Por culpa del Virtual Boy de marras su equipo se disolvió y se dividieron en tres partes. Nintendo formó un grupo nuevo llamado otra vez Intelligent Systems, algunos miembros se fueron a Bandai y los restantes los compró Ascii para formar Tirnanog. Pero aparte de estas portátiles, para el recuerdo queda toda la saga *Fire Emblem* que comenzó en el año 89 para los 8 bits de Nintendo, juego que tendría una secuela dos años después en el mismo soporte y tres entregas más para Super Nes.



CUANDO EL CINE ENCONTRÓ A LOS VIDEOJUEGOS

LAS ADAPTACIONES DE VIDEOJUEGOS A LA PANTALLA GRANDE HAN SIDO ABUNDANTES, AUNQUE HASTA AHORA NINGUNA DE ELLAS SE HA CONVERTIDO EN UN GRAN ÉXITO DE TAQUILLA. SIN EMBARGO, ESTA TENDENCIA VA A CAMBIAR GRACIAS A LA APARICIÓN DE DOS BOMBAZOS COMO *FINAL FANTASY: LA FUERZA INTERIOR* Y *LARA CROFT: TOMB RAIDER.*





FINAL FANTASY: LA FUERZA INTERIOR

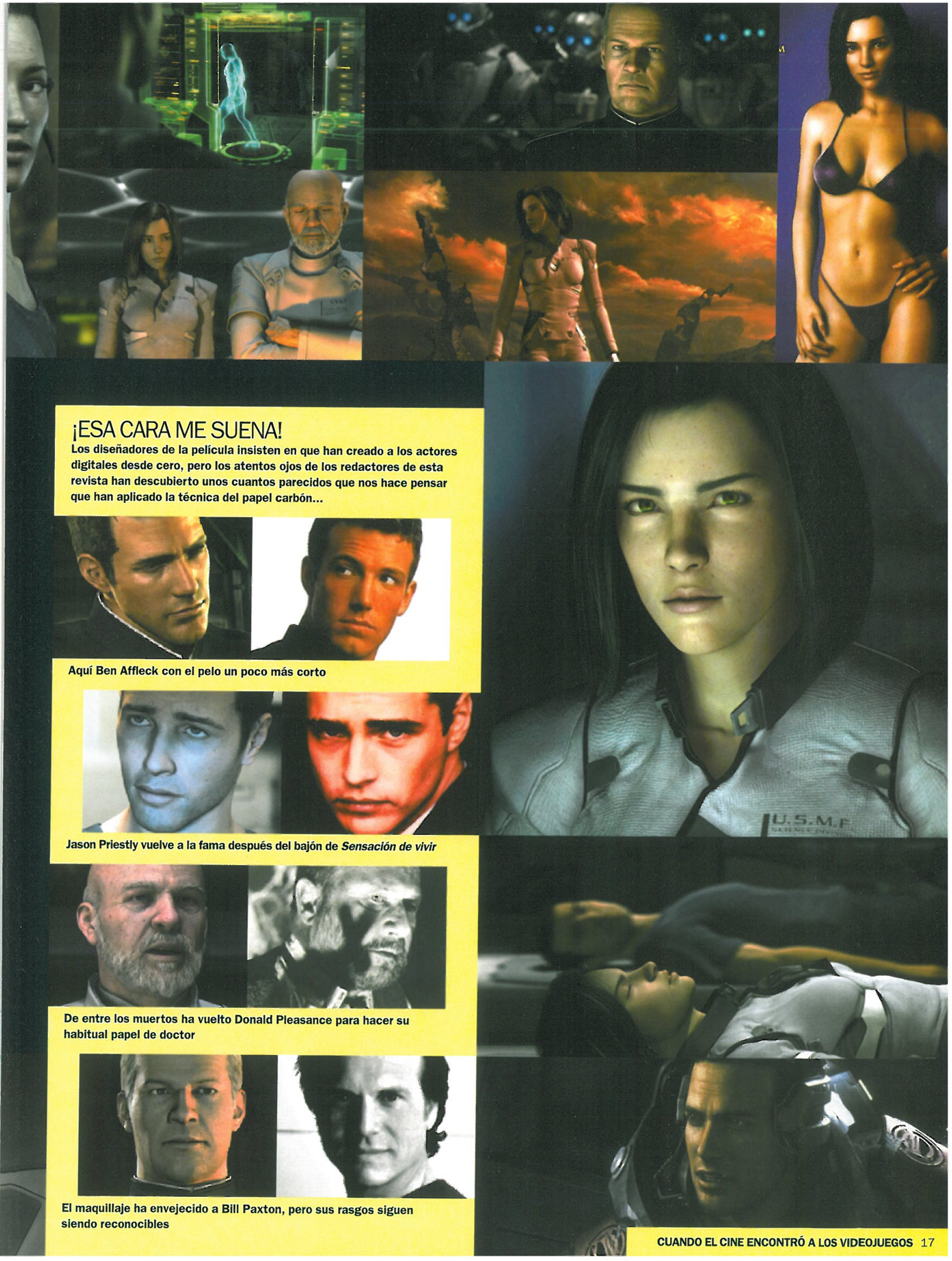
Con el abracadabrante salto que supusieron las secuencias cinemáticas de *Final Fantasy VIII*, sólo era cuestión de tiempo que la gente de Square utilizara su software de generación de gráficos por ordenador para hacer toda una película. El resultado, que la compañía japonesa ha realizado aliándose con Columbia Pictures (la división cinematográfica de Sony... ¡todo queda en casa!) llega el próximo 23 de agosto a los cines de toda España. El asombroso realismo de las imágenes de su trailer ha creado una expectación incomparable hacia el film. Bajo la dirección del mismísimo Hironobu Sakaguchi, creador de la saga *FF*, la película empezó a realizarse en 1997 en los estudios que Square Pictures (la productora cinematográfica creada para la ocasión por la compañía japonesa) tiene en Honolulu. Éste enclave está situado en un punto estratégico en medio del Pacífico, que les permitió reunir a 200 de los mejores especialistas en animación por ordenador de Estados Unidos y de Japón. La gestación de *Final Fantasy: la Fuerza Interior* ha sido muy lenta ya que se necesitaba todo un mes de producción para conseguir entre tres y cinco minutos de película, trabajando a todo ritmo con estaciones de trabajo Octane de Silicon Graphics.

Al frente de los programadores encargados de las animaciones han estado el director de animación Andy Jones, que fue el supervisor de los efectos digitales de *Titanic* y de *Godzilla*, y el diseñador de escenarios Tani Kunitake, que ha trabajado en filmes como *Matrix*, *El Club de la Lucha*, *Armageddon* o *La Roca*. El trabajo de simular los movimientos humanos del pelo y de la ropa les resultó muy duro porque, como explicaba Hironobu Sakaguchi, "nuestros ojos son naturalmente muy críticos a la hora de evaluar los movimientos humanos ya que los observamos diariamente".

El guión, escrito por tres profesionales de tanto prestigio en sus respectivos hogares como Al Reinert, Jeff Vintar y Jack Fletcher (con la aportación no acreditada pero esencial del mismo Sakaguchi), se olvida de la ambientación habitual de la saga de RPGs y sitúa la acción en un futuro apocalíptico y deprimente. No obstante, según los responsables de la película, se han intentado mantener los temas habituales de los videojuegos: "amor, amistad, sueños, aventura, vida y muerte, con un fondo espiritual" (aunque todo esto suena más a película de Ingmar Bergman que a juego).

El filme transcurre en el año 2065, en la Tierra. Un meteorito ha caído sobre el planeta y, con él, millones de alienígenas que se alimentan de las almas de los muertos. El general Hein, que perdió a su familia en un ataque extraterrestre, quiere usar un cañón de destrucción masiva para aniquilar a los invasores, pero eso pondría también en peligro a la misma Tierra. La única alternativa la tiene la joven doctora Aki Ross que, además de una infección terminal provocada por un alien, tiene la clave para vencer a los extraterrestres. Aki debe buscarla con la ayuda de su mentor, el doctor Sid, y del escuadrón militar Deep Eyes.

Final Fantasy: la Fuerza Interior ha costado 115 millones de dólares, una cifra bastante aceptable para una superproducción de acción y aventuras. Esta película representa el primer paso hacia una interesante alternativa al cine habitual, permitiendo recrear por ordenador estrellas que ni se harían mayores ni tendrían extrañas exigencias. Como señalaba Andy Jones, "una idea de futuro es hacer un Mel Gibson inalterable que cueste menos de 25 millones de dólares por película, que no envejezca y que siempre esté disponible". Lo que nosotros nos preguntamos es: si ya se empiezan a crear los actores por ordenador, ¿cuándo se empezarán a realizar los guiones de la misma manera? Porque, visto el actual nivel medio del cine que se hace en Hollywood, tampoco se notaría una gran diferencia...



¡ESA CARA ME SUENA!

Los diseñadores de la película insisten en que han creado a los actores digitales desde cero, pero los atentos ojos de los redactores de esta revista han descubierto unos cuantos parecidos que nos hace pensar que han aplicado la técnica del papel carbón...

Aquí Ben Affleck con el pelo un poco más corto

Jason Priestly vuelve a la fama después del bajón de *Sensación de vivir*

De entre los muertos ha vuelto Donald Pleasance para hacer su habitual papel de doctor

El maquillaje ha envejecido a Bill Paxton, pero sus rasgos siguen siendo reconocibles

UNA ENTREVISTA DE CINE

LOS GENIOS RESPONSABLES DE LA PELÍCULA DE FINAL FANTASY HABLAN DE LOS RETOS Y TRIUNFOS DE LA CINEMATOGRAFÍA DIGITAL.

"Se ha acabado", debe pensar por su amplia sonrisa de satisfacción, lanzando una mirada emocionada. Esa sonrisa abierta pertenece a Jun Aida, cuidada barba de tres días y elegante traje a medida, extrovertido productor de *Final Fantasy: La Fuerza Interior*, una obra digital de 137 millones de dólares en la que se han invertido cuatro años de trabajo. Hironobu Sakaguchi, en cambio, está ahí sentado con los brazos cruzados e incómodo, haciendo gala de una patente timidez. Aun así, cuesta no sentirse humilde ante el director de la película y director general de Square. A fin de cuentas, gracias a su visión se han vendido más de 30 millones de unidades de la franquicia de *Final Fantasy*, haciendo que sea uno de los títulos interactivos más populares jamás creados. Este mes, *PlanetStation* se enorgullece en profundizar más allá de la animación y la jugabilidad para descubrir los sueños que hacen realidad la fantasía.

Según se dice, *La Fuerza Interior* costó alrededor de 137 millones de dólares. Ésa esa una cantidad importante para gastar en un género que cada dos por tres produce fracasos de taquilla. ¿Creen que obtendrán beneficios?

Jun Aida: Tengo gafe, y no quiero hablar de cifras hasta que se haya estrenado la película. Teníamos un presupuesto, pero nos salimos de él porque la fecha de estreno del film se retrasó un año, aunque al fin y al cabo la película no ha salido mucho más cara que cualquier éxito de Disney.

¿Cuáles fueron las principales dificultades a las que se enfrentaron al realizar la película?

Hironobu Sakaguchi: Hubo muchos problemas, pero supongo que el mayor desafío técnico fue intentar conseguir que los personajes actuaran con ese aspecto realmente verosímil. Y bueno, lo que hemos creado es una presentación visual muy atractiva. Creando pelos muy finos, arrugas, texturas, ropa y piel, hemos logrado algo que nadie ha intentado nunca. Fue algo muy difícil, pero antes que eso tuvimos que montar un estudio y una organización completamente nuevos.

¿Qué diferencias hay entre dirigir una película y un juego?

JA: Técnicamente, producir imágenes de síntesis para una película y para un juego es lo mismo, así que en realidad no notarías la diferencia. Si estuvieras acompañando a nuestros artistas, claro, te darías cuenta de que se requiere muchísimo más material: unos 400 minutos para la película. La cuestión de la captura de movimientos también es en esencia la misma técnica. La única diferencia es que para el film tenía que ser fotorrealista y se necesitaban muchos más datos sin procesar. La diferencia para mí es que tuve que aprender a tener mucha paciencia. Para la fotografía principal de una película real de acción como *Street Fighter* se tarda por término medio unos tres meses; en *Final Fantasy* nos llevó dos años y medio.

¿Qué hay de la trama? La historia siempre ha sido importante en la serie *Final Fantasy*, y es sin duda uno de sus mayores reclamos comerciales. ¿Ha pasado el desarrollo del argumento de *La Fuerza Interior* por un proceso distinto al empleado para los juegos?

HS: La mayor diferencia en la trama entre juego y película sería que en un juego interactivo tienes una línea argumental de juego de rol que el usuario debe seguir. Así que

AIDA: "PARA LA FOTOGRAFÍA PRINCIPAL DE UNA PELÍCULA REAL DE ACCIÓN COMO STREET FIGHTER SE TARDA POR TÉRMINO MEDIO UNOS TRES MESES; EN FINAL FANTASY NOS LLEVÓ DOS AÑOS Y MEDIO"

SAKAGUCHI: "LA TECNOLOGÍA QUE HEMOS PRODUCIDO SE PUEDE USAR AHORA EN OTRAS ÁREAS DE ENTRETENIMIENTO, COMO LOS NEGOCIOS ON-LINE"

proporcionamos a los jugones un argumento con el que jugar. La historia siempre está ahí, es sólo que se reduce la velocidad de la narración para que el jugador pueda ser creativo y tome parte en ella. En la película la historia se cuenta en 90 minutos. Ésa es la principal diferencia.

¿Cómo ven el futuro de este tipo de películas?
JA: Creo que sin lugar a dudas vamos a establecer un nuevo género de entretenimiento, y este verano se van a estrenar unas diez grandes películas, así que la competencia será reñida. Sólo hay dos películas de animación con imágenes de síntesis, *Shrek* y *Final Fantasy*, así que considero que el público tendrá donde elegir. Si podemos tener cada año dos o tres grandes filmes de animación por ordenador, el público agradecerá este cambio.

El estudio de Honolulu se construyó principalmente para *Final Fantasy*. ¿Qué piensan hacer con él ahora que han completado la película?
JA: Esperamos hacer muchas más películas. El objetivo original era crear un estudio de altísima tecnología que pudiera competir con las casas creativas de Hollywood. La tecnología que hemos creado con los personajes se puede aplicar ahora a otras formas de entretenimiento.

Ahora que la industria de los videojuegos produce casi tantos ingresos que la del cine, ¿hasta qué punto era un riesgo para Square seguir adelante con la película?
HS: Si sólo hubiéramos pensado en hacer esa película, sí podría haber sido un riesgo, pero éste no era el caso. El propósito final era crear un estudio digital que se adaptara a muchos tipos de entretenimiento. La tecnología que hemos producido se puede usar ahora en otras áreas del entretenimiento, como los negocios *on-line*, así que, si se contempla el estudio como una forma de inversión a largo plazo, no había un riesgo excesivo.

¿Qué características buscaron para los personajes, y en especial para Aki?
HS: Quería crear un personaje que tuviera la determinación de hacer lo que fuera necesario para solucionar un problema. Así es como es Aki en la película: está muy sola porque nadie entiende lo que intenta conseguir. Debe tener una firme convicción para seguir adelante con aquello en lo que cree.

Además, en la película Aki solventa sus problemas mediante la curación, no por la fuerza o a través de la destrucción. Era importante mostrar





que era la curación y no la violencia lo que podía triunfar sobre los enemigos.

Aki se parece a una serie de diferentes actrices. ¿En quién está basada?.
HS: No la asemejamos a ninguna actriz existente en concreto. En el proceso de creación de los personajes tuvimos charlas con los ilustradores en relación con este tema. Cuando las ilustraciones estuvieron terminadas, procedimos a crear al personaje. Si hubiéramos adoptado atributos de actores o actrices existentes habría surgido una cuestión legal. Pero claro, cuando ves a cualquier personaje siempre hay alguien a quien lo puedes asociar.

¿Qué depara el futuro para Aki en nuevos filmes y juegos de *Final Fantasy*?
JA: De cara al siguiente proyecto de Square Pictures, nuestro director tiene varias ideas para una historia. Ahora lo estamos discutiendo con Columbia Pictures, y con suerte en otoño estaremos produciendo esta nueva obra. No será una secuela de *Final Fantasy: La Fuerza Interior*, aunque bien puede adoptar un formato similar de aventura de ciencia-ficción. Para realizar la producción que tiene en mente, sea cual sea el tema que finalmente decida, en la siguiente película no sólo aparecerá Aki, sino otros dos personajes de *La Fuerza Interior*. Así, en esta película es la doctora científica Aki Ross, pero tal vez en el siguiente largometraje se convierta en una detective, y puede incluso que le ponga otro peinado.

Da la impresión de que pasan muy rápido a la segunda película.
HS: La razón de que podamos lanzarnos tan pronto a la segunda película es que ya tenemos hecha una gran cantidad de excelente trabajo con los datos digitales. En nuestro siguiente proyecto podemos reutilizar algunos de los recursos, sobre todo los personajes.

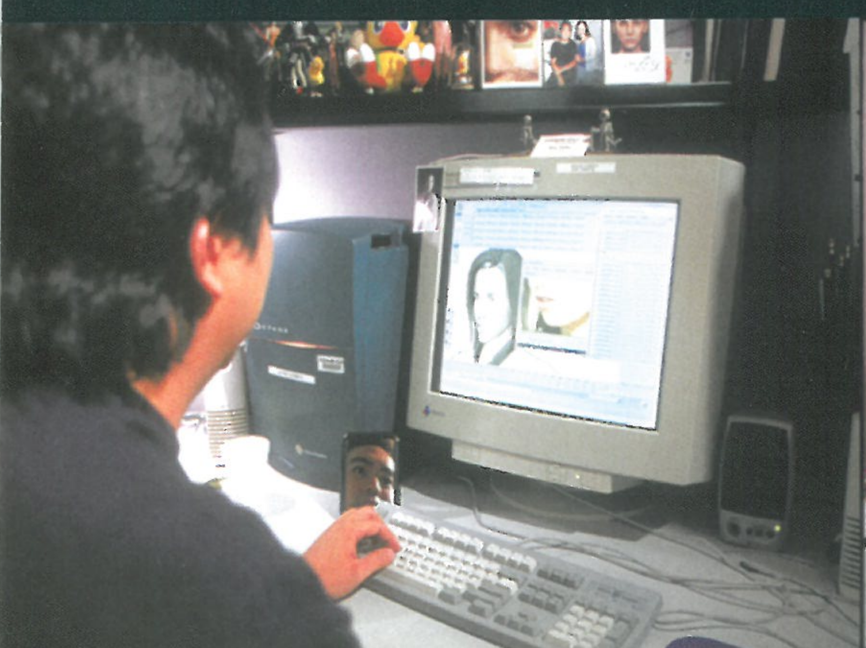
¿Qué hay del siguiente proyecto sobre *Final Fantasy* en sí?
HS: Tenemos una idea, sí. Estamos pensando en ir a la luna, y se llamará *The Revival Of The Moon* (El renacer de la luna).

¿Así que van a seguir definitivamente con el formato de la imagen de síntesis, y no planean introducir actores para hacerlo un poco *retro*?
JA: Siempre es una posibilidad. Tal vez incorporemos algunos actores para representar semejanzas, pero no para combinar acción real e imágenes por ordenador. En este momento no estamos interesados en eso.

AIDA: "VAMOS A CREAR SOFTWARE ESPECÍFICO PARA LA VERSIÓN DVD PARA PLAYSTATION 2, MEDIANTE EL CUAL PODRÁS TOMAR ALGUNAS ESCENAS DEL FILM Y HACER TÚ MISMO DE DIRECTOR"

En el preestreno de 20 minutos parecía haber bastantes referencias a otras películas, en ejemplos que iban de la ciencia ficción a la escena de confrontación con destrucción mutua asegurada tan típica del cine de Hong-Kong. ¿Están rindiendo homenaje a sus obras favoritas?
HS: No. O sea, resulta interesante que cites otras películas. En cada filme hay ciertas escenas que se pueden comparar con otras. No teníamos intención de representar secuencias de otras películas en nuestro largometraje. En la escena en particular del duelo sin ganador probable en el avión, aparecida en el preestreno de 20 minutos, queríamos ver una tensa secuencia de acción con suspense. Hay muchas películas que muestran secuencias de acción con grandes armas, explosiones y efectos de sonido, pero la auténtica emoción en la secuencia de acción es el combate cuerpo a cuerpo, y queríamos ver si podíamos lograrlo en un ambiente de intensa inquietud. Nos resulta muy gratificante ver que se establecen comparaciones con el cine de imagen real.

Desde la muerte de la madre de Bambi, ninguna película de animación ha sido capaz de capturar las emociones humanas de una forma tan vívida. ¿Han podido recrear esta emoción en *Final Fantasy*?







JA: Yo desde luego así lo espero. Hace cuatro meses hicimos un pase de pruebas de una versión incompleta del film y, aunque estaba sin acabar, había suficiente animación para contar la historia. Me quedé muy satisfecho cuando el público, jóvenes y adultos, conectó con los personajes. Mucha gente dijo que una de las cosas que más odiaron del film fue que muriera tal personaje. Eso nos hizo ver cómo la gente es capaz de identificarse e implicarse con los personajes.

No hay sangre, pero tratan ustedes cuestiones bastante serias. ¿Cómo abordaron el amor, el sexo y la violencia, teniendo en cuenta que en EEUU la película ha sido calificada como PG-13 (es decir, con un contenido ligeramente más fuerte que simplemente para 'menores acompañados')?
HS: Entendiendo que hay adolescentes de corta edad que juegan a los títulos de *FF*, en ellos hemos evitado a propósito las secuencias de sexo o violencia. Siguiendo un curso natural, estos elementos nunca fueron incluidos en la película.

¿Cuál es el futuro de la serie de juegos? ¿Es probable que veamos un derivado de la película para consola? ¿Considerarán otras plataformas, como la Xbox?
HS: Tenemos muchas plataformas distintas en consideración, pero no es tan sencillo como pasar un título a una plataforma sin más. Hay de por medio política y contenido de juegos, de modo que si acaso pregunte a Bill Gates.

Hideo Kojima planea pasar la franquicia de *Metal Gear Solid* a otro director. ¿Estarían interesados en hacerse con el proyecto?
HS: Me gustaría que ustedes le hicieran saber a Kojima-san que si fuera cualquier otro quien hiciera *Metal Gear Solid*, ¡yo no estaría interesado en jugar!

Dado que Kojima va a centrar sus esfuerzos en otros proyectos, ¿hay alguna posibilidad de que se una a ustedes en *Final Fantasy*?
HS: Hay una enorme posibilidad.

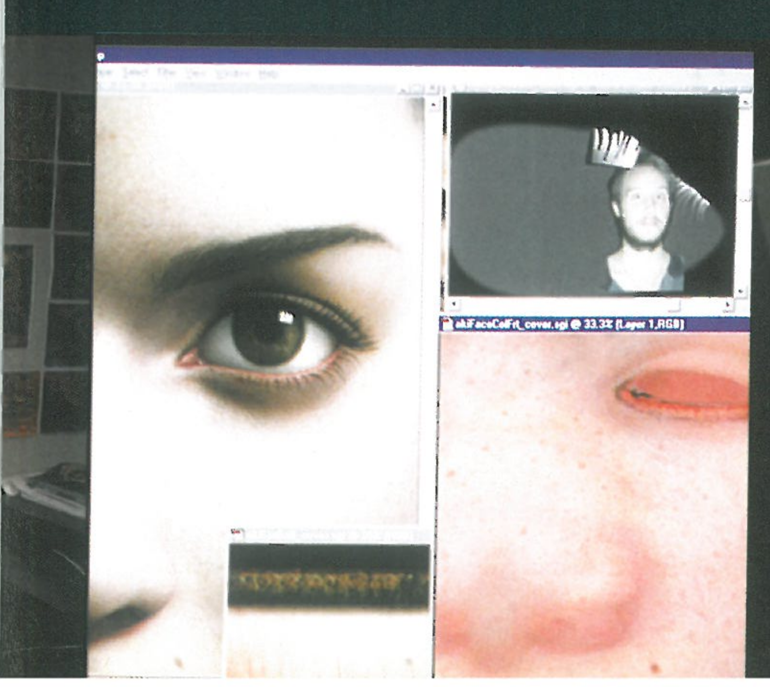
Dicen los rumores que planean algo especial para cuando la película aparezca en DVD.
JA: Vamos a ofrecer dos productos diferentes, pero es algo que varía de un país a otro, así que no puedo decir con exactitud qué pasará en España. Tenemos pensado sacar un DVD normal con algunos extras, el documental 'Así se hizo...', animación no aparecida en la película, cosas muy interesantes... En el caso de la versión del DVD para PlayStation 2, vamos a crear software específico para ella, mediante el cual podrás

SAKAGUCHI: "EN NUESTRO SIGUIENTE PROYECTO PODEMOS REUTILIZAR ALGUNOS DE LOS RECURSOS, SOBRE TODO LOS PERSONAJES"

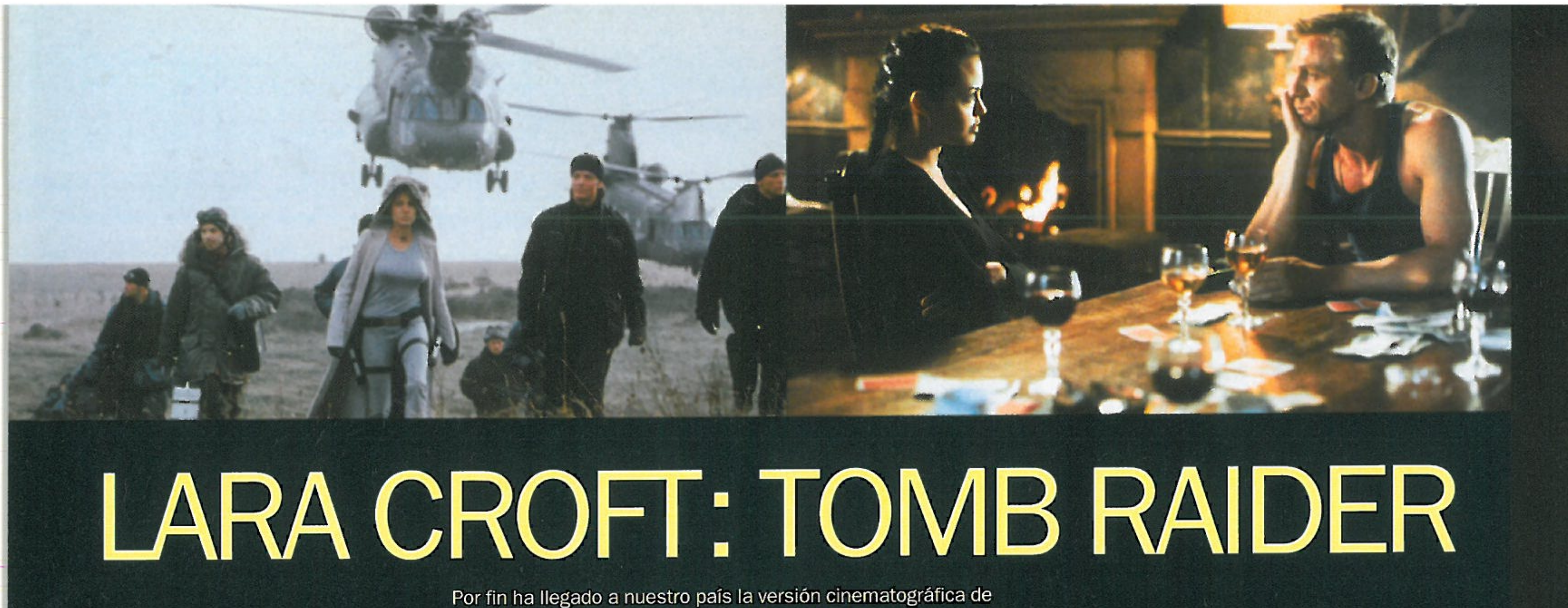
tomar algunas escenas del film y hacer tú mismo de director, cambiando ángulos de cámara, iluminación, etc. Presenta cierta interactividad, no como juego, sino a la hora de ver la película, y esperamos lanzar este producto tal vez hacia la primavera del año que viene.

¿Les ha llamado George Lucas para que le ayuden con el *Episodio 2*?
HS: Conocimos a George hace un par de años, porque todos nuestros efectos de sonido y la banda sonora se mezclaron en el Rancho Skywalker. Estuvimos ahí la semana pasada. No se ha dirigido a nosotros, pero si lo hiciera estaríamos muy interesados en hablar con él. Tiene a ILM (Industrial Light&Magic), así que no creo que él esté interesado en hablar con nosotros.

***Final Fantasy: La Fuerza Interior* se estrenará en las pantallas de todo el país el 24 de agosto, distribuida por Columbia Pictures.**







LARA CROFT: TOMB RAIDER

Por fin ha llegado a nuestro país la versión cinematográfica de las aventuras de la mujer con más *pechonalidad* del mundo de los videojuegos, y lo hace, como es habitual en Lara, arrasando. En su primer fin de semana de estreno en los Estados Unidos recaudó la friolera de 42,8 millones de dólares (cerca de nueve mil millones de pesetas). Estas cifras la sitúan en cabeza de las listas de taquilla con el doble de recaudación de *Atlantis: the Lost Empire*, la nueva película de Disney.

Una de las grandes claves de ese éxito es el protagonismo de una de las mujeres con más morbo del planeta, Angelina Jolie, que con sus impresionantes labios dejó en la cuneta a otras candidatas al papel como Elizabeth Hurley, Catherine Zeta-Jones o Denise Richards. Jolie se preparó físicamente para dar la talla como Lara, llevando una estricta dieta alta en proteínas y una preparación física regular e intensa (de hecho, incluso se puso algo de relleno en el sujetador) que le ha permitido hacer ella misma la mayoría de sus escenas de acción. Además, la actriz estuvo preparándose durante tres meses para adquirir los modales y el acento inglés necesarios para un personaje tan aristocrático como es Lara Croft.

Tras las cámaras ha estado un especialista en películas de acción como Simon West, director de la adrenalínica *Con Air* y la más relajada *La Hija del General*. West ha realizado "un esfuerzo consciente de alejar la historia lo más posible de *Indiana Jones* a todos los niveles" para evitar las comparaciones con la saga de Spielberg. Para ello quiso cambiar las ambientaciones habituales de las películas de arqueólogos (como Egipto y Grecia) y buscó escenarios en Londres, Islandia, Venecia y Camboya, dándole un aire más moderno al género que le permitiera hacer de Lara Croft "un James Bond femenino para el nuevo milenio". El director ha declarado le influenciaron especialmente el David Lean de *Dr. Zhivago* y *Lawrence de Arabia*, y el Bernardo Bertolucci de *Il conformista*.

La historia de la película, que está basada en el argumento de *Tomb Raider III*, fue obra de Mike Werb y Michael Colleary (autores del libreto de *Cara a cara*, de John Woo), para ser desarrollada más tarde por los principiantes Patrick Masset y John Zinman bajo la supervisión de Simon West. En todo momento estuvieron en contacto con Eidos y Core Design para respetar en todo momento la historia y los detalles del mundo de Lara Croft. Entre otras cosas, las dos partes acordaron eliminar el característico top verde de la arqueóloga, que habría limitado bastante los movimientos de Angelina Jolie... y, lo que es más, se rumorea que en el film podrían desvelarse algunas tramas argumentales del nuevo juego de Lara para PS2.

No obstante, no toda la creación de la película ha sido un camino de rosas. Al parecer, el primer montaje del film presentado por Simon West a los ejecutivos de Paramount Pictures era, por decirlo de forma elegante, bastante flojito. De esta manera decidieron contratar los servicios del montador Stuart Baird (que también 'arregló' *Misión Imposible 2*), que al parecer reparó las 'deficiencias narrativas' del film pero provocó el enfado de West. Tal berrinche cogió el director que estuvo pensando en retirar su nombre de los créditos hasta el último momento, aunque al final parece que llegó a un acuerdo con los productores.

De todas formas el fulgurante éxito de *Lara Croft: Tomb Raider* prácticamente asegura la aparición de dos secuelas (todos los actores principales firmaron un contrato por dos películas más si la primera era un éxito), lo que además supondrá el espaldarazo definitivo a la popularidad de Angelina Jolie. La actriz explicaba que, al ver en una tienda de juguetes unos muñequitos de Lara Croft con su figura, se dio cuenta de que la fama que le podía dar la película le iba impedir a partir de entonces hacer una vida más o menos normal como hasta ahora. Y es que, quiera o no quiera, Jolie ya forma parte de la familia Croft, con todo lo que ello implica...



ANGELINA MON AMOUR

Lo mejor de *Lara Croft: Tomb Raider* se puede resumir en dos palabras: Angelina Jolie. La actriz americana no sólo le otorga a la señorita Croft su cuerpo (¡y vaya cuerpo, señores!), sino que consigue darle una cercanía y una humanidad de la que carece su versión videojueguil. En las escenas de acción Jolie se convierte en un perfecto duplicado de la protagonista de los juegos de Eidos, pero en las escenas más relajadas le da una feminidad y una sensibilidad que hacen lo que parecía imposible: convertirla en un ser humano.

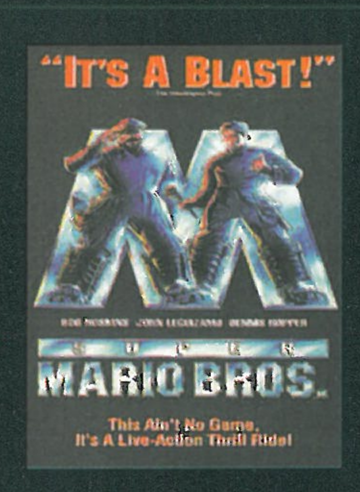
En cuanto al resto de la película en sí, es una mezcla no demasiado inspirada de las películas de Indiana Jones y las de James Bond con unas gotas del cine de John Woo, agitadas en una coctelera con aroma a *Matrix*. Eso sí, los fans de la saga *Tomb Raider* saldrán muy satisfechos del cine, ya que el film de Simon West sigue con bastante fidelidad la estructura de los videojuegos, incluyendo espectaculares luchas contra *final bosses* dignos de cualquiera de los juegos de Eidos.

PELÍCULAS BASADAS EN VIDEOJUEGOS

SUPER MARIO BROS (SUPER MARIO BROS, 1993)

Dirigida por Annabel Jankel y Rocky Morton. Guión de Parker Bennett, Terry Runte y Ed Solomon. Protagonizada por Bob Hoskins, John Leguizamo, Dennis Hopper y Samantha Mathis.

Un proyecto demencial desde su misma concepción: alguna mente maestra tuvo la genial idea de que la mejor forma de adaptar los juegos de Mario era traicionarlos. Para ello transformó el Mundo Koopa en una mezcla de Gotham City y ciudad de *Blade Runner*, amén de convertir a los Koopas en unos primos desnaturalizados de Godzilla. Los directores, famosos por ser los creadores de varios anuncios premiados para Coca-Cola, IBM o General Motors, le otorgaron a esta película supuestamente infantil un tono oscuro y desazonante. Con ello consiguieron que la ambientación de la película distara mucho de los virginales juegos de Nintendo que le dieron origen.





DOUBLE DRAGON (DOUBLE DRAGON, 1993)

Dirigida por James Yukich. Guión de Paul Dini, Neal Shusterman, Michael Davis y Peter Gould. Protagonizada por Mark Dacascos, Scott Wolf, Robert Patrick y Alyssa Milano.

Una película de serie B que se hace simpática porque asume su caspa intrínseca como seña de identidad. En ella, dos hermanos con los rostros de Mark Dacascos y Scott Wolf (éste último con los mismos conocimientos en artes marciales que Cañita Brava) tienen que salvar a su novia y evitar que el malo malísimo que interpreta Robert Patrick (el malvado de *Terminator 2*) consiga los medallones de poder que ambos llevan. A retener dos cosas: la participación en el guión de Paul Dini (cocreador de la magnífica serie de animación de *Batman*) y el cuerpazo *bisturiniano* de Alyssa Milano. El film dio origen a *Double Dragon Dojo*, un *beat'em-up* uno contra uno para Neo Geo.

STREET FIGHTER (STREET FIGHTER, 1994)

Dirigida y escrita por Steven E. De Souza. Protagonizada por Jean-Claude Van Damme, Raul Julia, Kylie Minogue y Wes Studi.

Dejar que un guionista tan mediocre como Steven E. De Souza (cuyos mayores éxitos han sido *Límite: 48 horas* y *La jungla de cristal 2*) adaptara el videojuego de Capcom era una mala idea. Pero ponerlo también a las riendas del proyecto era tirarlo directamente a la basura. Y es que además ¡a quién se le ocurre poner como protagonista a un Guile interpretado por Van Damme, y convertir a Ryu y a Ken en dos timadores de baja estofa! Aunque desde luego, lo más triste es constatar que un actorazo como Raul Julia hizo su último papel aquí (murió en octubre de ese mismo año de cáncer, y en el film se nota que ya estaba en la última fase de su enfermedad).





MORTAL KOMBAT (MORTAL KOMBAT, 1995)

Dirigida por Paul Anderson. Guión de Ed Boon, John Tobias y Kevin Droney. Protagonizada por Christopher Lambert, Robin Shou, Linden Ashby y Cary-Hiroyuki Tagawa.

A ritmo de videoclip, el británico Paul Anderson se sacó de la manga una película de aventuras y artes marciales que respetaba perfectamente el argumento de los dos primeros *Mortal Kombat*, que generaría dos secuelas y un largometraje hecho con gráficos por ordenador. Los malos han ganado nueve veces un Torneo Shaolin, y una décima victoria les permitiría invadir la Tierra. La tarea de los protagonistas, cómo no, es evitarlo. Christopher Lambert encarna al dios del trueno Rayden, uno de esos secundarios místicos que tanto le gustan, y además hay una antológica pelea entre Johnny Cage y Scorpion. Eso sí, se podían haber ahorrado la lamentable intervención de un Goro *muñequil* que sufre el temido '*síndrome Telettubie*'.

WING COMMANDER (WING COMMANDER, 1999)

Dirigida por Chris Roberts. Guión de Chris Roberts y Kevin Droney. Protagonizada por Freddie Prinze Jr, Saffron Burrows, Matthew Lillard, Tchéky Karyo y Jürgen Prochnow.

Que Chris Roberts, el director de toda la saga *Wing Commander*, asumiera la total responsabilidad de este film parecía asegurar un respeto absoluto hacia el argumento y el espíritu de los juegos. En cambio, el resultado fue una película sosa y sin relación con ningún *Wing Commander*, cuyo protagonista lleva en los genes la habilidad como piloto necesaria para derrotar a los malvados Kilrathi. ¿Qué se podría esperar de un film protagonizado por dos actores de la *'calidad'* de Prinze Jr. y Lillard? No salvan su visión actorazos como Tchéky Karyo, Jürgen Prochnow o David Warner (el malvado de *Tron*), como tampoco lo consigue el morbo de la sensual Saffron Burrows, que está mucho mejor (en todos los sentidos) en *Deep Blue Sea*.



LO QUE ESTÁ POR VENIR...



LEGEND OF FIST MASTER (LEGEND OF TEKKEN, 2001)

Dirigida por Wai Keung Lau y Corey Yuen. Protagonizada por Stephen Fung, Lee-Hom Wang, Yuen Biao, Samo Hung y Kristy Yang.

Wong Jin, considerado el 'Roger Corman de Hong Kong' (por su afición a las películas de bajo presupuesto llenas de sexo *light* y violencia desatada) ha realizado sin permiso de Namco una versión de su famoso *beat'em-up* (de ahí que se haya tenido que cambiar el nombre original). Uno de sus directores, Corey Yuen, fue el coreógrafo de las peleas de *X-Men*, y lo es también de las de esta película. Lo más destacado de esta producción oriental parece que serán las apariciones estelares de Samo Hung y Yuen Biao, compañeros de Jackie Chan (que en principio iba a hacer un pequeño cameo como Lei Wulong en el film) en películas de culto como *Los supercamorristas* o *Los tres dragones*.

RESIDENT EVIL (RESIDENT EVIL: GROUND ZERO, 2002)

Dirigida y escrita por Paul Anderson. Protagonizada por Milla Jovovich, Michelle Rodríguez, Eric Mabius, James Purefoy y Heike Makastch.

El director del primer *Mortal Kombat* vuelve a adaptar un videojuego en esta coproducción internacional (financiada entre Estados Unidos, Alemania y Gran Bretaña) que en principio será estrenada durante la primavera del año próximo. Anderson ha dicho que quiere mantenerse fiel al espíritu del juego, algo que no parece muy creíble visto el argumento que ha escrito. Según Anderson, el culpable de la transformación de personas en *zombies* es un superordenador fuera de control (¡aaaay, la alargada sombra de *2001: Una Odisea en el Espacio*!). Lo mejor: ver a esa pedazo de mujer que es Milla Jovovich emulando a la Ripley de Sigourney Weaver...





SOUL CALIBUR (SOUL CALIBUR, 2002)

Dirigida por Samo Hung. Guionista y actores por confirmar.

En abril de este mismo año, los productores Alan Noel Vega, Michael Cerenzie, Sam Kute y Joseph Jones firmaron con el vicepresidente de Namco, Ryuji Hashiguchi, un acuerdo formal en el que se comprometían a llevar adelante una versión cinematográfica de este popular beat'em-up. De momento, el director contratado es Samo Hung (un poco más arriba tenéis más información sobre él), el presupuesto sería de unos 50 millones de dólares y se estrenaría durante el verano del 2002. Se ha planeado que el rodaje se efectúe a caballo entre Praga y China, y parece ser que la empresa de efectos especiales Rhythym and Hues hará los de esta película.

PELÍCULAS SOBRE VIDEOJUEGOS

TRON (TRON, 1982)

Dirigida por Steven Lisberger. Guión de Steven Lisberger y Bonnie MacBird. Protagonizada por Jeff Bridges, Bruce Boxleitner y David Warner.

La madre de todas las películas sobre videojuegos y realidad virtual: en ella, un programador de videojuegos se ve trasladado al interior de un ordenador, donde debe competir en una serie de juegos virtuales. Curiosamente, los efectos especiales fueron generados por un ordenador que contaba con dos megabytes de memoria, amén de dos discos duros de 80 megabytes cada uno... ¡un auténtico abuelito de nuestras computadoras, vamos! Está en preproducción la secuela de este filme, llamada *Tron 2.0* y que en principio se estrenaría en el 2002, con el mismo director de la primera parte.





JUEGOS DE GUERRA (WARGAMES, 1983)

Dirigida por John Badham. Guión de Lawrence Lasker y Walter F. Parkes. Protagonizada por Matthew Broderick, Dabney Coleman, John Wood, Ally Sheedy y Barry Corbin.

Para los que creen que los *hackers* son un invento reciente, esta película demuestra que los piratas informáticos existen desde que se creó el ordenador personal. En ella, un jovencito conecta accidentalmente con una supercomputadora que tiene control total sobre el arsenal nuclear de los Estados Unidos, y pensando que es un juego prácticamente provoca la Tercera Guerra Mundial. El artesano John Badham le da dignidad a un guión más bien tonto, y la interpretación de un jovencísimo Matthew Broderick consigue hacer simpático al idiótico protagonista. Ah, y por cierto, ¿qué ha sido de Ally Sheedy?

STARFIGHTER, LA AVENTURA COMIENZA (THE LAST STARFIGHTER, 1984)

Dirigida por Nick Castle. Guión de Jonathan R. Betuel. Protagonizada por Lance Guest, Dan O'Herlihy, Kay E. Kuter y Dan Mason.

Una película de serie B entrañable y divertida, que con los años se ha convertido en un título de culto entre los más veteranos aficionados a los videojuegos. En ella, un chaval acaba una difícil *coin-up* que resulta ser una especie de entrenamiento para pilotos de combate estelares. Como él ha destacado mucho en ella, una organización intergaláctica le propone alistarse para defender el universo. Los efectos especiales son bastante risibles y la historia está muy pillada por los pelos, pero desprende un encanto casposo que la hace un divertimento perfecto para una tarde aburrida.





EL REY DE LOS VIDEOJUEGOS (THE WIZARD, 1989)

Dirigida por Todd Holland. Guión de David Chisholm. Protagonizada por Luke Edwards, Fred Savage, Christian Slater y Beau Bridges.

O a los productores les faltaba dinero y decidieron recurrir a Nintendo, o la compañía japonesa tuvo la genial idea de promocionar la salida de *Super Mario Bros 3* en los Estados Unidos a través de una película (vista la coincidencia de fechas, nos inclinamos más por la segunda explicación). El resultado fue una versión infantil de *Rain Man* en que se cambiaban los casinos por los videojuegos (todos de Nintendo, por supuesto). El filme cuenta con una dosis de cutrerío y una pinta de telefilme de sobremesa que no salvan ni tres actores como Christian Slater, Beau Bridges y Fred Savage (el protagonista de la magnífica serie *Aquellos maravillosos años*).

JUEGO MORTAL (BRAINSCAN, 1994)

Dirigida por John Flynn. Guión de Brian Owens y Andrew Kevin Walker. Protagonizada por Edward Furlong, Frank Langella y T. Ryder Smith.
Éste fue el primer guión rodado de Andrew Kevin Walker, más tarde aupado a la fama gracias a *Seven*. Desde luego la premisa es atractiva (aunque David Cronenberg ya la usara 11 años antes en *Videodrome*): un CD-ROM hipnotiza a su usuario y le hace cometer crímenes haciéndole creer que no es más que un juego... Sin embargo, la película no acaba de arrancar. Edward Furlong demuestra su capacidad de ser amenazador y cándido al mismo tiempo, mientras Frank Langella pasea su habitual buen hacer. Ahora bien, si ese Freddy Krueger de rebajas llamado Trickster se hubiera quedado en la mesa de montaje desde luego no habríamos perdido nada...



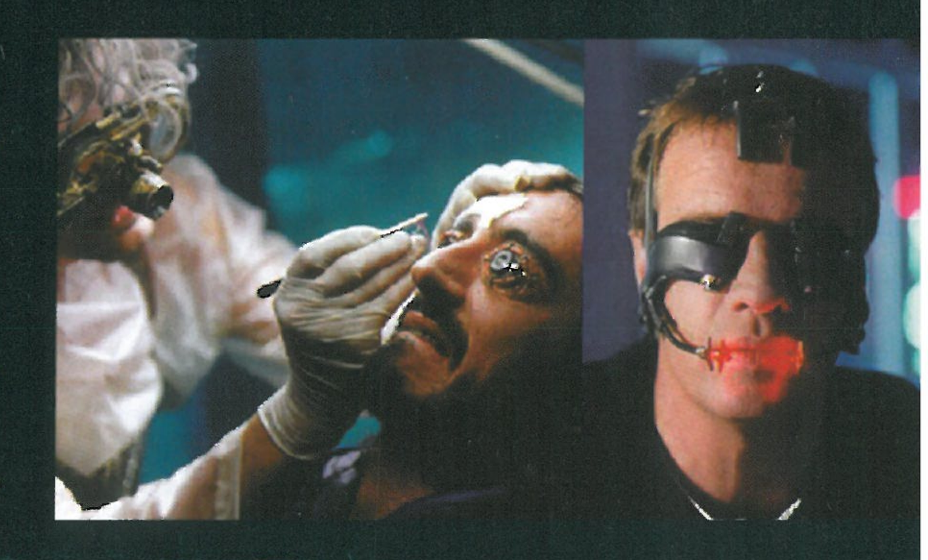


EVOLVER (EVOLVER, 1995)

Dirigida y escrita por Mark Rosman. Protagonizada por Ethan Embry, Cassidy Rae, Nassira Nicola, Chance Quinn y Cindy Pickett.
Una demostración palpable sobre lo nocivo que puede resultar el hecho de que alguien que no tiene ni pajolera idea sobre videojuegos haga una película sobre el tema. En ella, un chaval gana en un juego de realidad virtual contra un robot guerrero (el *shooter* en primera persona más cutre nunca visto) y consigue la oportunidad de luchar contra una versión real del aparatejo. Pero, ¡oh sorpresa!, pierde el control del robot y el jovencito tiene que detenerlo por sus propios medios. Steve Johnson, el creador de los efectos especiales de *Batman vuelve*, *Abyss* y *Depredador* intenta darle un poco de dignidad a este bodrio de serie Z sin conseguirlo.

NIRVANA (NIRVANA, 1997)

Dirigida por Gabrielle Salvatores. Guión de Pino Cacucci, Gloria Corica y Gabrielle Salvatores. Protagonizada por Christopher Lambert, Emmanuelle Seigner, Diego Abatantuono, Stefania Rocca y Amanda Sandrelli.
La única película totalmente europea de todo este reportaje, y quizá por ello la que trata de una forma más profunda y adulta el tema de los videojuegos. En ella, un creador de videojuegos ve cómo su última creación es infectada por un virus que le da conciencia de su propia existencia al protagonista, Solo. Éste pide ser destruido porque no quiere pasar el resto de su existencia haciendo lo mismo una y otra vez. Los ecos existenciales de *Blade Runner* impregnan el film, que sin embargo resulta más simpática por lo que promete que por lo que finalmente consigue ofrecer. Lo triste es que si esta película fuera americana, seguro que se hubiera convertido un exitazo...

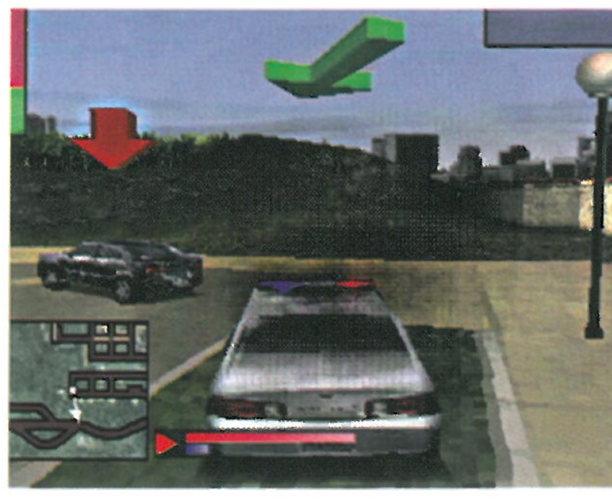




EXISTENZ (EXISTENZ, 1999)

Dirigida y escrita por David Cronenberg. Protagonizada por Jennifer Jason Leigh, Jude Law, Ian Holm y Willem Dafoe.
Contemporánea a *Matrix*, esta película es una visión distinta del mismo tema bajo la personalísima óptica de David Cronenberg. En *eXistenZ* una diseñadora de videojuegos se ve inmersa en su propia creación de realidad virtual, de la que está obligada a intentar salir pese a no distinguir lo que es real de lo que es ficción. Cronenberg retoma su querido tema de la *nueva carne* de la forma más radical, de manera que las consolas tienen forma orgánica y se conectan a la columna vertebral con una especie de cordón umbilical. Altamente recomendable por su originalidad y por el fantástico plantel de actores con los que cuenta.







WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

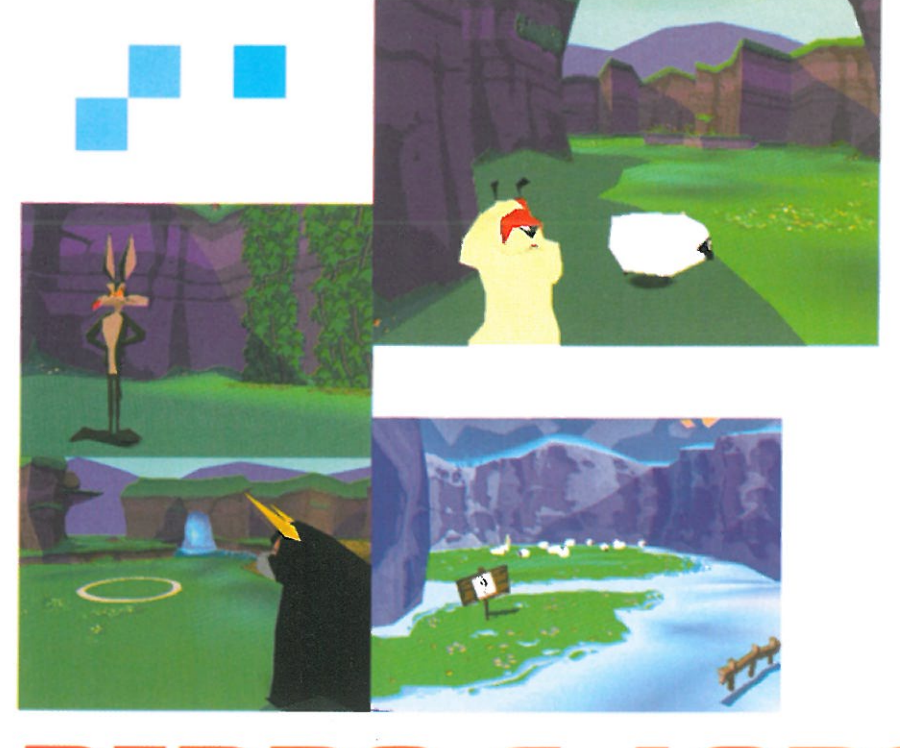
APATRULLANDO LA CIUDAD

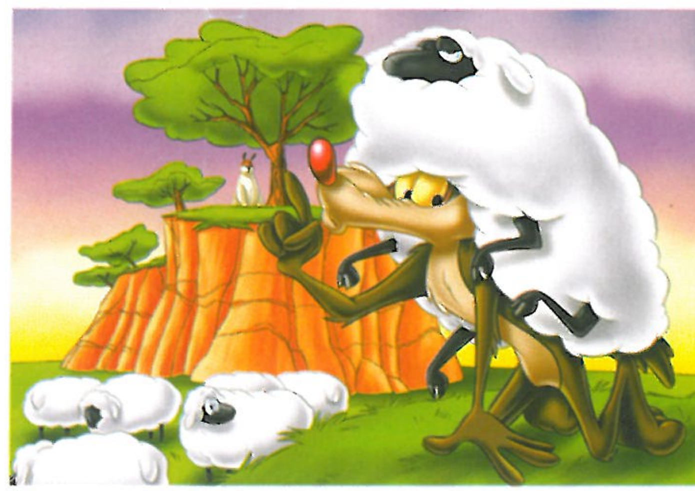
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **ACTIVISION**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **OTOÑO**

Tras pasar una eternidad en el limbo del desarrollo, parece que la interpretación de Activision sobre un popular programa de la televisión americana —algo así como "Las persecuciones policiales más espeluznantes del mundo"— ya tiene una pinta ilusionante. Este título mezcla elementos de *Driver* y de las añoradas recreativas *Chase H.Q.* y *Special Criminal Investigations*, programadas por Taito hace más de diez años. El juego nos sitúa al volante de varios vehículos policiales en nuestro intento por aprehender a una sucesión de corruptos maleantes. Hay varios modos de juego en oferta, incluidos los de 'Patrulla Libre' y 'Persecución'. Éste último es el más jugoso: nos embarcaremos en una serie de misiones en defensa del cumplimiento de la ley, en las que debemos pedir cuentas a un variopinto surtido de toda clase de delincuentes motorizados.

Al principio deberemos pasar por la academia de entrenamiento, donde no sólo perfeccionaremos nuestras dotes de conducción, sino también la destreza en el tiro (tendremos a nuestra disposición pistolas y escopetas). Hecho esto, es hora de salir a patrullar. Aquí deberemos realizar tareas como arrestar a un conductor borracho o detener a un enloquecido ladrón de coches que anda desbocado por la zona. Arrestar a nuestra presa implica, cómo no, embestir su vehículo hasta que quede como una tartana humeante. Sin embargo, en algunas misiones tendremos la posibilidad (sólo después de que el cuartel general nos haya dado permiso) de pegarle algunos tiritos al auto del criminal. A nivel gráfico, el juego es algo tosco, pero compensa de largo la divertida jugabilidad y el buen diseño de niveles, que son muy prometedores. La conveniente inclusión de unas manidas voces en *off* también ayuda bastante a dar color al asunto.

EL JUEGO NOS SITÚA AL VOLANTE DE VARIOS VEHÍCULOS POLICIALES EN NUESTRO INTENTO DE APREHENDER A UNA SUCESIÓN DE CORRUPTOS MALEANTES





PERRO & LOBO

ME PARECIÓ VER UN LINDO LOBITO

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **OTOÑO**

Hasta ahora, los juegos aparecidos bajo la licencia de Warner Bros se han limitado a poner a Bugs Bunny y compañía en géneros tan manidos como las plataformas o las carreras de karts. Es por ello que *Perro & Lobo* supone una agradable sorpresa porque su mecánica intenta reproducir fielmente el espíritu de los dibujos originales, en lugar de poner al Pato Lucas en el mismo papel que Mario o Crash Bandicoot.

Perro & Lobo está protagonizado por Ralph Wolf, un primo hermano del famoso Coyote (ya sabéis, el que no paraba de acosar al Correcaminos). Ralph, a diferencia de su pariente, no persigue a ningún ave, sino a un rebaño de ovejas custodiadas por el gigantesco perro ovejero Sam. La idea es robar las ovejas con sigilo, a modo de Solid Snake canino.

Para ello en cada nivel deberemos encontrar primero un *gadget* o artilugio que nos ayude en el robo, agarrar al borrego (con perdón) de turno sin que nos pille Sam, y luego depositar nuestro futuro manjar en un punto concreto del mapeado. Hay 18 fases en las que tendremos que hacernos con una pieza de ganado en cada una, hasta dejar al perro Sam compuesto y sin rebaño.

FABRICADO POR ACME

Entre los artilugios (de marca Acme, por supuesto) a utilizar encontramos desde un disfraz de oveja con el que no levantaremos sospecha hasta la Flauta de Hamelin para perros con la que atraer a Sam astutamente hacia un precipicio. Utilizar mal un objeto o, simplemente, ser visto por Sam suele acabar con un típico gag al estilo Warner en el que el lobo Ralph, como mandan los cánones, recibe más golpes que una estera.



PERRO & LOBO ES, QUIZÁ, LA MEJOR ADAPTACIÓN DE DIBUJOS ANIMADOS QUE HEMOS VISTO HASTA AHORA EN PLAYSTATION, Y UNO DE LOS JUEGOS MÁS ORIGINALES DE 32 BITS QUE APARECERÁN EL PRÓXIMO OTOÑO

Perro & Lobo es, quizá, la mejor adaptación de dibujos animados que hemos visto hasta ahora en PlayStation, y uno de los juegos más originales de 32 bits que aparecerán el próximo otoño. Advertidos estáis: este título no sólo es recomendable para los fanáticos de la Warner, sino que es interesante para todos aquellos que busquen un juego divertido, adictivo e innovador. Al fin y al cabo, ¿en qué otro juego podemos utilizar perfume femenino de oveja para atraer a un carnero para la cena? ¡En ninguno!



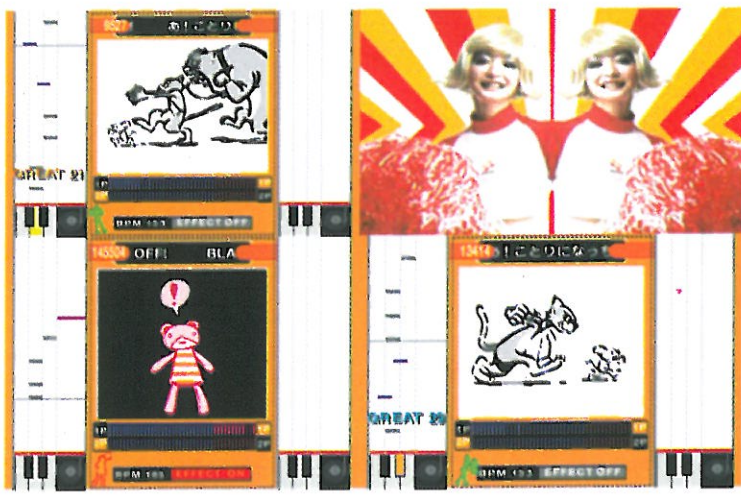
BEATMANIA: THE SOUND OF TOKYO CÓMO DAR LA NOTA

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Para disfrutar de esta secuela del famoso *Beatmania* el controlador con las cinco teclas y el disco para *scratchear* es de adquisición obligada, ya que tocar con el pad estándar no es muy divertido. De hecho, teniendo en cuenta el esfuerzo y el desembolso requeridos, la diferencia cultural hará que la mayoría de occidentales opten por comprar un teclado barato y aprendan a tocarlo, en vez de echar la casa por la ventan con una ilusión tan edulcorada como *Beatmania*. No obstante, para los seguidores empedernidos o los jugones curiosos de mentalidad abierta, hay otras cosas a tener en cuenta... Y es que puestos a criticar a este *Sound of Tokyo* desde la perspectiva de un fan de los bemanis hay que destacar que para conseguir exprimir algo de diversión, necesitaremos asimismo una elevada tolerancia a la musiquilla *acid* de ascensor. No seremos tan presuntuosos de describir los cortes incluidos como 'flojitos', pero estamos bastante seguros de que serán muchos los que echarán en falta las sensibilidades del pop *japo* que el título original contenía. Las 13 canciones que incorpora y los tres niveles de dificultad serán suficientes para amortizar la compra del *Beatmania* original, que ya lleva cerca de un año y medio en las tiendas españolas. Pero en honor a la verdad hay que reconocer que este *Sound of Tokyo* es uno de los apéndices del famoso bemani menos inspirados de cuantos han salido en el mercado japonés. Todavía no nos han confirmado oficialmente que este título vaya a salir en nuestro país, pero desde luego preferiríamos disfrutar con el lanzamiento de otros títulos más brillantes como *Beatmania Append GottaMix* o *Beatmania Best Hits*.













THE DUNGEON

PASADIZOS PESADIZOS

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **D3**
EDITOR **PROJECT K**
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Vayamos directos al grano: aunque *The Dungeon* está tan necesitado a nivel técnico como es de esperar en un título de los que sirven para cubrir huecos en los estantes, su mecánica de juego es lo bastante elaborada como para justificar algo más que un simple vistazo superficial. en *The Dungeon* los jugadores deben rastrear un entorno laberíntico en plan *Xybots* (corredores estrechos, paredes delgadas) a fin de localizar las tres llaves que abren su salida personal. A su vez, un único oponente (humano o controlado por la CPU) intenta hacer lo mismo, sólo que buscando llaves para salidas de un color distinto. Para que las cosas resulten interesantes, cada contendiente empieza en el punto de salida del otro, de modo que, tarde o temprano, van a tener que verse cara a cara. Y aquí viene lo interesante: sólo podemos acarrear tres llaves a la vez, así que evidentemente hay que buscar un equilibrio entre perseguir con agresividad las de nuestro propio color y, como defensa, intentar impedir que el enemigo recoja las suyas. Como ayuda se pueden tender trampas, usar power-ups y, ah sí, también deberíamos mencionar que ¡tendremos un bazooka!
Por desgracia, después de jugar con la versión nipona de *The Dungeon,* podeos decir que es más desesperante que fascinante. Las acciones de dejar y usar ítems son demasiado engorrososas y el equilibrio de poder puede variar con demasiada rapidez. Estamos ante una distracción menor, pero con el atractivo de que en Japón forma parte de una serie de juegos de precio reducido.

TINY TOON: PLUCKY'S BIG ADVENTURE



HABÍA UNA VEZ UN PATITO CHIQUITITO

PLATAFORMA **PSONE**
DESARROLLADOR **WARTHOG**
EDITOR **CONSPIRACY ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

¿Quién dice que los videojuegos no hacen pensar a los más pequeños? *Tiny Toon: Plucky's Big Adventure* demuestra lo contrario, ya que pese dirigirse a una franja de edad netamente infantil, exige innegables dosis de inteligencia para resolver sus, a veces, nada fáciles puzzles. Es una apuesta arriesgada, pero que se agradece dentro de un mercado en el que la originalidad es cada vez más difícil de encontrar, especialmente en los productos dedicados a los más pequeños.
La historia nos pone en la piel del pato Plucky, que ha olvidado hacer sus deberes. En vez de afrontar un cero patatero en su boletín de notas decide construir una máquina del tiempo para enmendar su error, y cubrir su falta frente al profe de turno. La idea principal de este título nos obliga a buscar una serie de objetos por el escenario y averiguar dónde se pueden utilizar mediante la intuición, la deducción... y la suerte, por qué no decirlo. Por suerte Plucky cuenta con la inestimable ayuda de todos los protagonistas de la serie de dibujos *Tiny Toons* (como el cerdito Hampton y los conejos Buster y Babs).
Para complicar un poquito las cosas en *Plucky's Big Adventure* también encontraremos enemigos que hay que evitar a toda costa y cuyas caras conocemos también de la pequeña pantalla: Elmyra y Montana Max.
Lástima que el juego haya optado por los diálogos escritos en lugar de utilizar voces, ya que eso puede dificultar su atractivo para el público infantil. Por supuesto, tendremos en cuenta todo ello en un próximo análisis del juego cuando aparezca por tierras hispanas.

TINTÍN: DESTINATION ADVENTURE

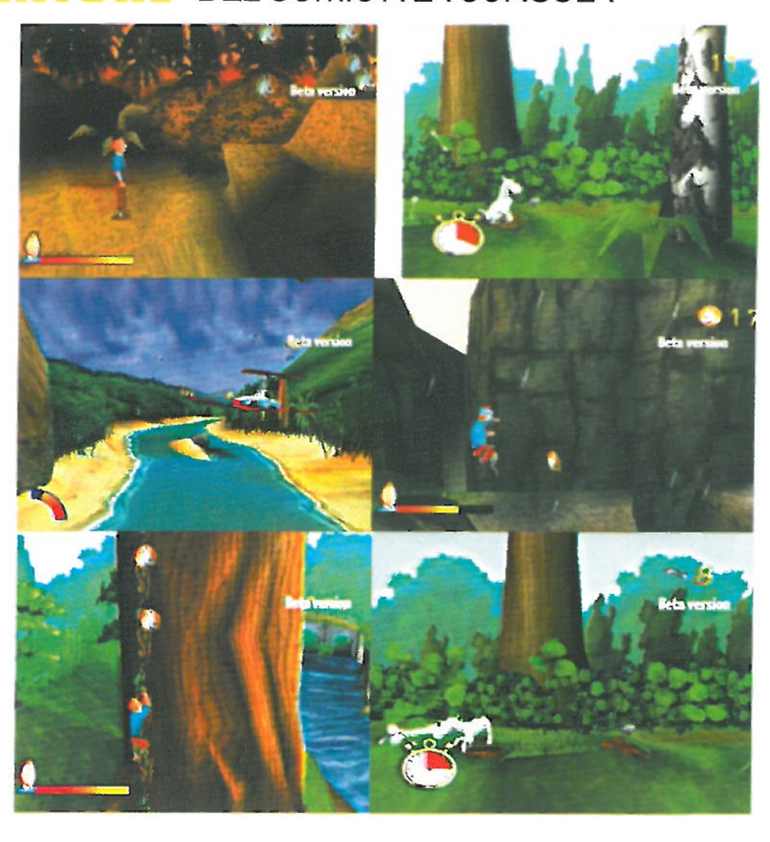
DEL CÓMIC A LA CONSOLA

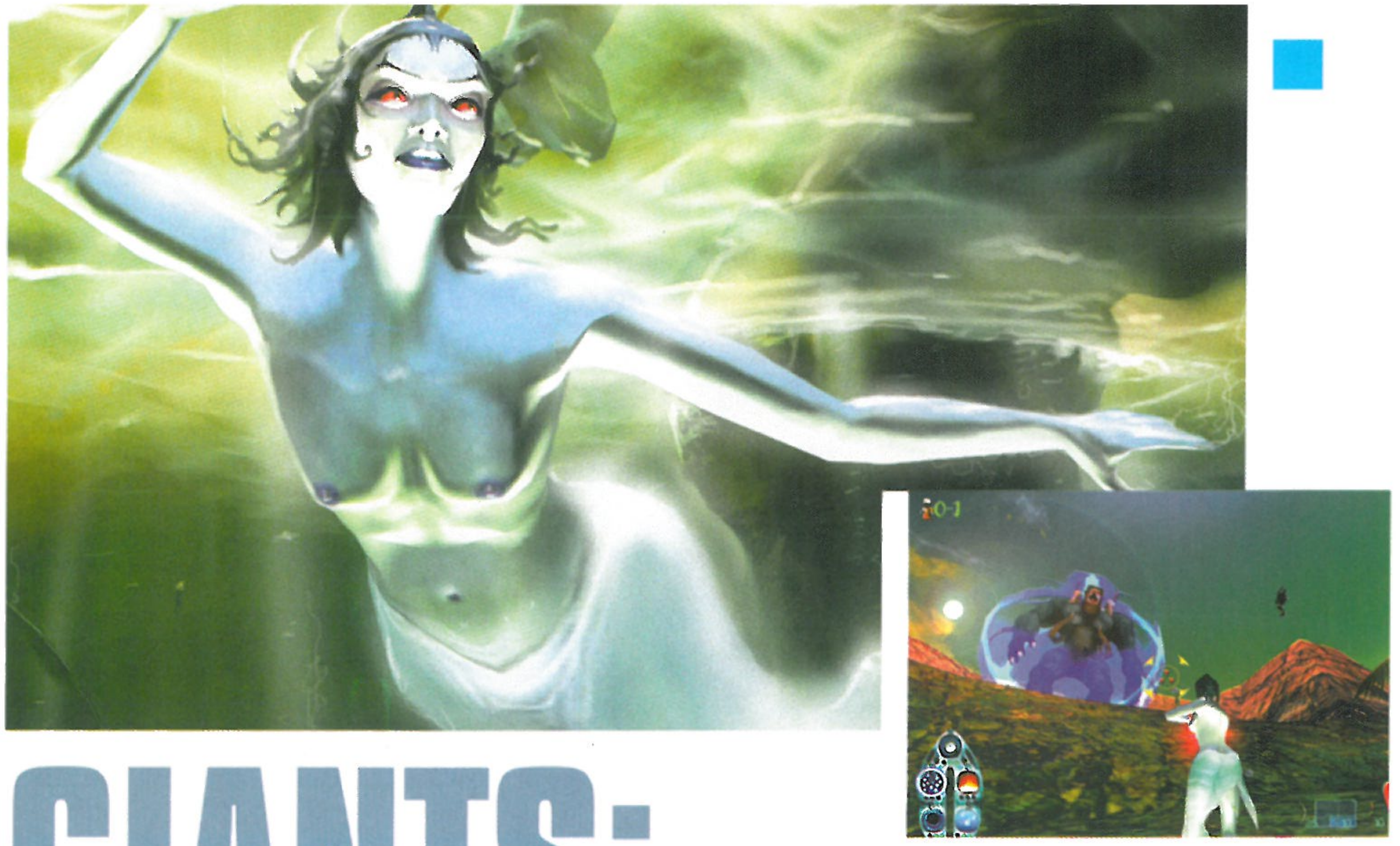
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

Desde Francia nos llega *Destination Adventure*, un juego que intenta reproducir con cierta fidelidad las andanzas de Tintín, el intrépido reportero del célebre cómic creado por Hergé. Para ello Infogrames nos propone más de 20 niveles, que reproducen las aventuras de cinco libros de la serie: *La Isla Negra*, *El Tesoro de Rackam el Rojo*, *Tintín el el País del Oro Negro*, *Hemos Caminado Sobre la Luna* y *Vuelo 714 a Sidney*. Todo un acierto que agradecerán los que estén familiarizados con los cómics, ya que se han intentado reproducir con cierta fidelidad las situaciones y personajes de los originales.

La mayoría de fases son niveles de plataformas en los que manejaremos a Tintín salvando todo tipo de obstáculos 'aptos para todos los públicos' como rastrillos, pedruscos punzantes y golondrinillas silvestres. Las misiones han optado por la linealidad típica de los plataformas de la época de Super Nintendo, por lo que el objetivo del jugador consiste más en avanzar que en explorar.

Para que el juego no sea demasiado rutinario también se ha incluido algún enemigo final, fases de bonus en las que manejaremos al perro Milú, y niveles de conducción. Estos últimos quizá sean los más interesantes ya que rompen totalmente con la tónica de saltos y plataformas. En estas fases viviremos la exploración de los procelosos fondos marítimos a bordo de un impresionante submarino con forma de tiburón o un peligroso paseo lunar utilizando un tanque con tracción oruga. Si nada se tuerce en septiembre estará a la venta este título en el que se echa en falta un mayor protagonismo del carismático capitán Haddock al que, de momento, sólo hemos ver en la secuencia de introducción del juego.





GIANTS: CITIZEN KABUTO

GRANDES ESPERANZAS

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **DIGITAL MAYHEM**
EDITOR **INTERPLAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

Ya podemos ofreceros nuevos y exclusivos detalles y capturas de pantalla de esta rutilante conversión del éxito de PC. La acción de *Giants* tiene lugar en una formación planetaria ficticia conocida tan sólo como La Isla, donde tres fuerzas distintas están enzarzadas en una guerra a tres bandas por el control del territorio. Los primeros son los Meccaryns, una raza de alienígenas bocazas y bebedores de cerveza (con estas señas, si hay alguno infiltrado en esta Redacción, en plan *Men In Black*, seguro que pasa desapercibido) con grandes conocimientos en el campo de las innovaciones tecnológicas. En segundo lugar están las Sea Reapers, una elegante raza de criaturas (a éstas, en cambio, aquí sí que se las vería a la legua) especializada en los conjuros elementales y el combate con magia. Por último está el único, el incomparable, Kabuto, un descomunal gigante de 30 metros de altura cuya fuerza bruta le permite causar estragos como quien no quiere la cosa.

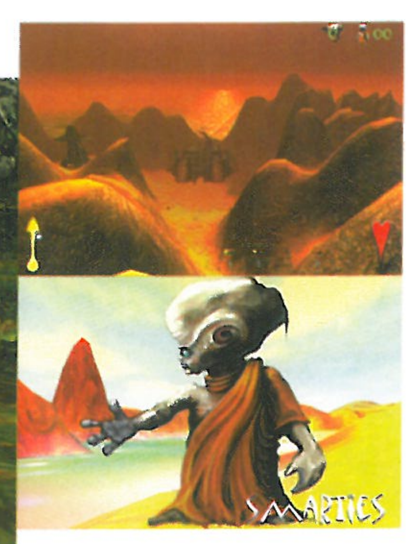
CADA UNO DE LOS BLOQUES LUCE UN DETERMINADO SÍMBOLO Y DESAPARECEN SI JUNTAMOS DOS O MÁS DEL MISMO TIPO

ÚNA ISLA PARA TODOS

Conforme avanzamos a través de las 45 misiones por objetivos del juego (esparcidas a lo largo de 16 islas diferentes) llegaremos a controlar a los tres protagonistas principales mientras intentamos provocar tanto daño como podamos a los demás. Aunque no todo es violencia sin sentido. Por ejemplo, el asunto gana en profundidad mediante la inclusión











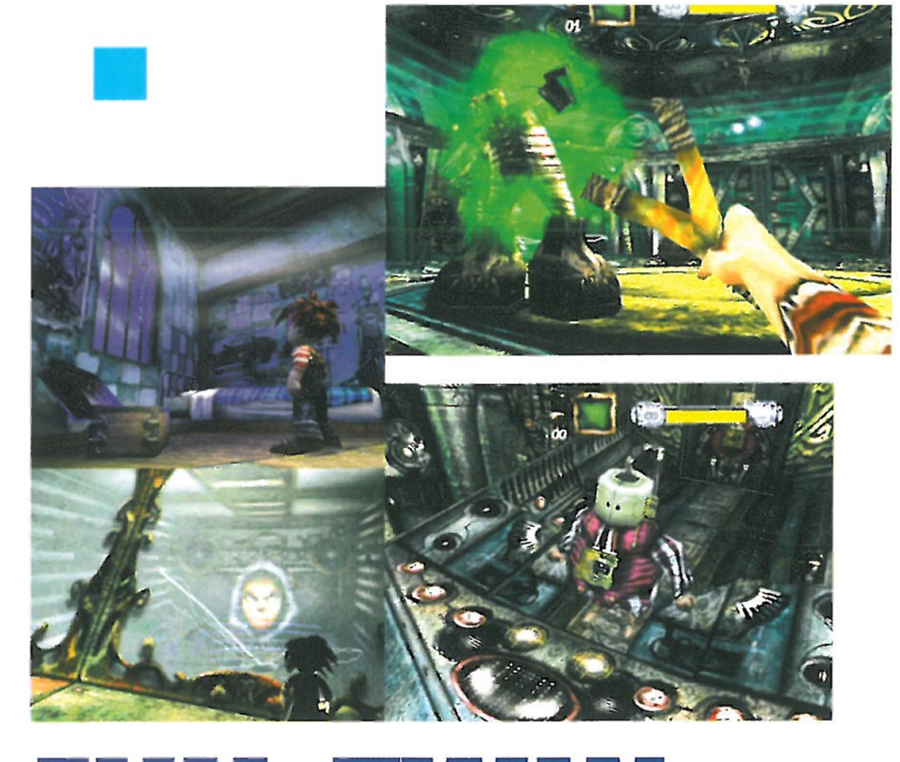


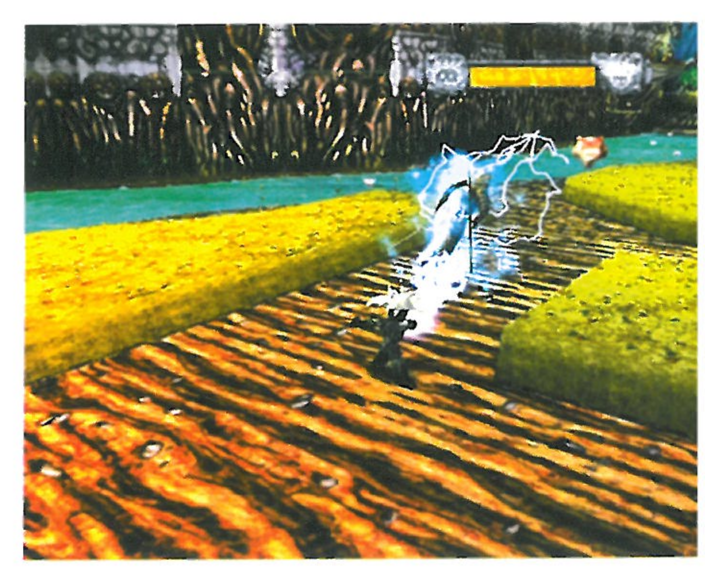
de unas misiones más estratégicas en torno a la construcción de nuestra base y algunas fases de carreras de cosechadoras a gran velocidad. Además también es posible secuestrar y reclutar a los nativos de La Isla. Estas cucas criaturas, conocidas como Smarties, se pueden usar para que refuercen nuestros suministros construyendo armas, edificios, trampas y otros ítems de utilidad. Los ataques a nuestra disposición varían en función del personaje que controlemos, y abarcan una serie de armas arrojadizas, conjuros mágicos y ataques especiales como la devastadora Bola de Cañón de Kabuto.

A nivel gráfico, el juego parece ser bastante ambicioso. Todas las fases, extensas y abiertas, presentan un extraordinario cuidado por el detalle y características como densas selvas, oscuras rocas volcánicas, icebergs y mesetas irregulares. El nivel de calidad se extiende asimismo a los personajes, entre los cuales destaca por su minuciosa realización el imponente Kabuto, sobre todo cuando avanza pesadamente. Lo único que nos inquieta es que el equipo de desarrollo, Digital Mayhem, planea suavizar los aspectos más complicados del juego de PC para su versión consolera. Esto comportará el rediseño de ciertos elementos de la construcción de bases y un sistema de control más fácil de usar (por ejemplo, se incluirá el apuntado automático). Si bien la introducción de tales cambios parece limitar bastante la diversión del *Giants: Citizen Kabuto* original, todo apunta a que el grueso del juego llegará intacto a las consolas. Baste decir que éste podría ser uno de los grandes lanzamientos para PS2 cuando llegue a las tiendas en otoño. Crucemos los dedos.









EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

GRAN HERMANO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **IN UTERO**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

Pongámonos por un momento en la piel del protagonista de *Evil Twin*: eres joven, no tienes mucho talento y estás mosqueadísimo. Hasta ahí, no hemos dicho nada demasiado sorprendente. Pero es que no sólo es tu cumpleaños, sino también el aniversario de la muerte de tus padres. Mientras maldices todas las injusticias del mundo, eres transportado a una dimensión paralela que, por alguna razón, está suplicando que la salves.

En el deambular por esta pesadilla infantil virtual nos iremos encontrando con más de cien personajes, sesenta de los cuales pueden conversar con nosotros. Y bueno, dejaremos aquí la historia por ahora (sí, por favor) y pasaremos al juego en sí. Controlaremos al tal Cipriano del título y su cabreo, así como a Súper Cipriano, su gemelo dimensional. Deberemos guiarlos a ambos a través de un inhóspito mundo estilo dibujos animados, poblado por unos personajes exagerados. El juego parece algo así como un *Rayman* concebido por las mentes escindidas de Lewis Carroll y Tim Burton.

EN EL DEAMBULAR POR ESTA PESADILLA INFANTIL VIRTUAL IREMOS ENCONTRANDO GENTE, MÁS DE CIEN PERSONAJES, CON SESENTA DE LOS CUALES PODEMOS CONVERSAR

El hecho de que *Evil Twin* llegue ya con el subtítulo *Cyprien's Chronicles* podría dar a entender que nos espera un aluvión de juegos parecidos basados en este estrafalario mundo... cosa que no nos parece nada mal, teniendo en cuenta la calidad que atesora este puntero juego de plataformas.









STATE OF EMERGENCY

LA CALLE ES MÍA

¡ESTO PROMETE!

PLATAFORMA	**PS2**
DESARROLLADOR	**VIS**
EDITOR	**TAKE 2**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
LANZAMIENTO	**OCTUBRE**

State Of Emergency llega de la mano de los responsables de *Grand Theft Auto*, y en muchos sentidos hace gala de un humor negro parecido al título de los robacoches. Adoptaremos el papel de un gángster futurista con pistola, ¡justo en medio de un disturbio a gran escala! ¿Controvertido? Y tanto.

A nivel gráfico, el juego está muy próximo a la estética de los dibujos animados, con unos personajes que presentan un aspecto estilo *graffiti*. La característica más impresionante de *State Of Emergency* es su capacidad de presentar más de 100 personajes en pantalla a la vez. Y aquí es donde *SOE* se sale. La muchedumbre implicada en el juego se compone, por lo general, de transeúntes inocentes, que no hacen más que arremolinarse e ir a la suya. Nuestro auténtico enemigo es una opresiva fuerza policial estatal llamada ATO (Organización de Comercio Americana). Estos siniestros polis del futuro han declarado el estado de excepción y están tomando duras medidas contra cualquier resistencia organizada. Así que ¡nos toca aplastar al estado incitando a las masas a provocar un disturbio a gran escala!

ES INCREÍBLE VER CÓMO LOS QUE ANTES ERAN UNOS CIUDADANOS APACIBLES AHORA ARROJAN CUBOS DE BASURA CONTRA LAS VENTANAS, VUELCAN COCHES Y SALEN CORRIENDO DE LAS TIENDAS CON VÍDEOS A CUESTAS

DISTURBA, QUE ALGO QUEDA

La tecnología del gentío usa una sofisticada IA para hacer que cada individuo reaccione de forma diferente a la situación ante la que se encuentra. Comenzaremos con un poco de gas lacrimógeno en medio de una concurrida calle mayor. Algunos peatones se acobardarán y huirán, mientras que otros nos atacarán y luego lo harán entre ellos. Para cuando llegue la ATO, todo el asunto puede haberse convertido en un desmadre de saqueos. Es increíble ver cómo los que antes eran unos ciudadanos apacibles ahora arrojan cubos de basura contra las ventanas, vuelcan coches y salen corriendo de las tiendas con vídeos a cuestas.

Las ciudades son cien por cien destructibles, y destrozar los entornos constituye buena parte del juego. Al principio contamos con armas improvisadas, como ladrillos, bancos y papeleras, antes de pasar a los bates de béisbol y los miembros amputados de los transeúntes. Por último encontraremos ocultos por los niveles instrumentos más útiles, como metralletas Uzi, gas lacrimógeno, granadas de mano y lanzacohetes... momento en el cual veremos que los edificios que nos rodean caen como moscas.

Así como ya no queremos ver constantemente dibujitos animados para niños, no queremos que nos obliguen a jugar a títulos sobre fontaneros que recogen champiñones. Es por eso que nos ha sorprendido gratamente la próxima aparición de un título como *State of Emergency*. Es moderno, divertido y tiene un negrísimo sentido del humor. ¡Ahora sólo le queda superar el escollo de la prensa amarilla y llegar a las tiendas!

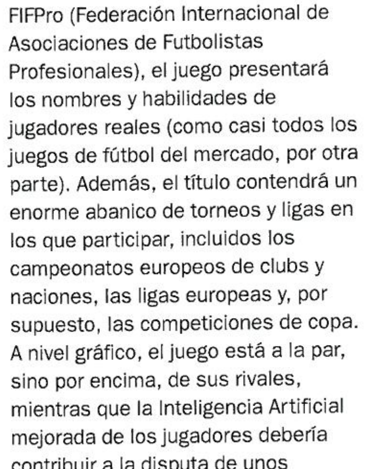
ESTADO POLICIAL

La ATO tampoco se corta un pelo a la hora de repartir su particular 'ley'. ¡Mira lo que ocurre cuando vives en un estado policial! Si en este juego nos pilla la autoridad, ya podemos ir olvidándonos de nuestros derechos...









ESTO ES FÚTBOL 2002

DONDE CABEN DOS CABEN OCHO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

Pese a tener una factura técnica bastante competente, los dos juegos anteriores de *Esto es Fútbol* nunca emocionaron tanto como lo hicieron (y siguen haciendo) los excelentes *ISS* de Konami. Sin embargo, con la aparición de *Esto es Fútbol 2002* para PS2 esta situación podría estar a punto de dar un vuelco. Tras hacerse con la licencia de la FIFPro (Federación Internacional de Asociaciones de Futbolistas Profesionales), el juego presentará los nombres y habilidades de jugadores reales (como casi todos los juegos de fútbol del mercado, por otra parte). Además, el título contendrá un enorme abanico de torneos y ligas en los que participar, incluidos los campeonatos europeos de clubs y naciones, las ligas europeas y, por supuesto, las competiciones de copa. A nivel gráfico, el juego está a la par, sino por encima, de sus rivales, mientras que la Inteligencia Artificial mejorada de los jugadores debería contribuir a la disputa de unos partidos más realistas y estimulantes. La guinda del pastel la pone sin duda alguna la opción multijugador, que permitirá a hasta ocho jugadores participar de forma simultánea (para lo cual harán falta dos multitaps).



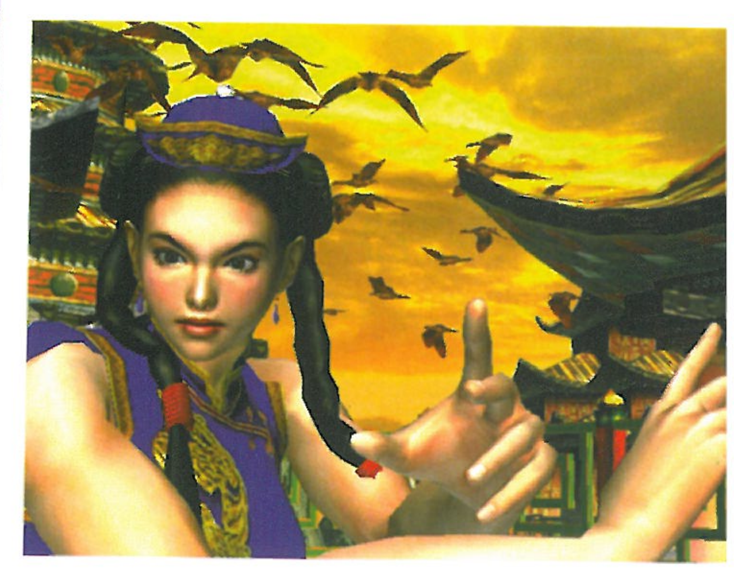
EL TÍTULO CONTENDRÁ UN ENORME ABANICO DE TORNEOS Y LIGAS EN LOS QUE PARTICIPAR, INCLUIDOS LOS CAMPEONATOS EUROPEOS DE CLUBS Y NACIONES, LAS LIGAS EUROPEAS Y, POR SUPUESTO, LAS COMPETICIONES DE COPA











VIRTUA FIGHTER 4

¡QUE SE PEGUEN, QUE SE PEGUEN...!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **AM2**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **2.002**

El clásico beat'em-up de Sega fue el primer título de lucha en 3D, aquél al que todos los demás, incluido *Tekken*, no han hecho más que seguir los pasos con más o menos fortuna. No obstante, ser el estandarte de Sega en juegos de lucha tiene su inconveniente, y es que hasta ahora eso significaba que el único sitio en el que la gente podía jugar a él era en los salones recreativos, o bien en una consola de Sega. Esto, claro, supone que sólo una pequeña proporción del público jugón ha manejado alguno de los juegos de *Virtua Fighter*. Pero todo eso va a cambiar, ya que Sega ha revelado al fin algunos detalles sobre su *Virtua Fighter 4* para la PS2. *Tekken* va a tener finalmente una dura competencia.

El número cuatro de la serie usa un sistema de control ya clásico, con sólo tres botones: uno para los puñetazos, uno para las patadas y otro para bloquear. En algunos aspectos, este sistema de control es parecido al de *Soul Blade*, pero puede llegar a resultar más intuitivo. Ahora bien, no creáis que por ello vaya a ser menos complejo que *Tekken*, ya que el mediocre *Virtua Fighter 3* tenía disponibles más de 2000 movimientos distintos, y los jugones expertos podían ejercer un incomparable grado de control sobre los luchadores.

EL SISTEMA DE BLOQUEO ESTARÁ REMOZADO, Y ES MUY POSIBLE QUE MEJORE EL SISTEMA DE CONTRAATAQUES CON EL QUE YA ESTARÁN FAMILIARIZADOS QUIENES HAYAN JUGADO A DEAD OR ALIVE 2

LUCHA BAJO CONTROL

Parece que esta última entrega perfeccionará lo mejor de *Virtua Fighter 3*, puliendo además algunos de sus defectos. El sistema de bloqueo estará remozado, y es muy posible que mejore el sistema de contraataques con el que ya estarán familiarizados quienes hayan jugado a *Dead Or Alive 2*. El cuarto botón de 'esquiva' va a desaparecer, y Sega aún no ha decidido si el juego usará un estilo de movimiento de recorrido libre, como en *Soul Calibur*, o seguirá con el enfoque 'sobre rieles' que había usado con anterioridad.

Por lo que hemos visto hasta ahora, a nivel gráfico *Virtua Fighter 4* es muy espectacular y supera lo visto en *Virtua Fighter* 3, lo cual supone una grata sorpresa para todos los seguidores de la serie. El juego se encuentra aún en sus primeros días de lactancia, ya que no aparecerá hasta el año 2002. Sega tiene mucho tiempo por delante para convertirlo en un título realmente excepcional.

ESCOGE A TU NUEVO LUCHADOR

Por el momento se ha anunciado la aparición de dos nuevos contendientes en *Virtua Fighter 4*. El primero es una agente de policía brasileña llamada Vanessa Louis, que tendrá un aire a Sara. El segundo es un monje shaolín cuyo nombre aún no se sabe (quizá nos lo diga cuando abandone su voto de silencio). Para acabar, Taka Arashi, el luchador de sumo, no estará presente en esta entrega, con lo cual quedarán un total de trece luchadores a elegir.



ENTREVISTA CON DANNY RAWLES

PRODUCTOR DE VICTORIOUS BOXERS EN EUROPA

Gracias a la colaboración y el buen hacer de los amigos de Planeta de Agostini, hemos podido entrevistar a Danny Rawles, productor en Europa de uno de los videojuegos más interesantes con que contará la PlayStation 2 en su catálogo este otoño: *Victorious Boxers*. Basado en un cómic japonés, este título nos pone en la piel de Ippo, un aspirante a boxeador. Tras convencer a un entrenador para que lo tome bajo tutela, comienza una ardua y divertida carrera hacia el éxito que deberá alcanzar con sangre, sudor y lágrimas. Además de incorporar algo tan innovador como un modo Historia en un juego de boxeo, *Victorious Boxers* cuenta con interesantes aspectos inéditos en el género. Buena prueba de ello es su intuitivo control con los sticks analógicos y la ausencia de barras de energía en los combates. Para conocer el estado de salud de nuestro púgil nos bastará con mirar su aspecto, que irá deteriorándose de forma detallada cuanto más golpes reciba. De esta manera, Ippo se resentirá de diferente manera según el sitio donde reciba los puñetazos: perderá velocidad, deberá defender un costado si se le parte una ceja, pegará más lentamente si se le rompe una costilla... En fin, toda una delicia para los amantes del boxeo y el manga, así como un prometedor juego para PS2 del que nos habla más extensamente Danny Rawles.

***Victorious Boxers* es una adaptación de un manga japonés poco conocido en Occidente, ¿por qué se va a distribuir en Europa?**

Danny Rawles: Estamos convencidos de que es un éxito debido a su gran calidad como juego, y no sólo por tratarse de una adaptación de un Manga japonés muy bueno.

¿Han sido determinantes las buenas críticas que ha tenido el juego en Japón para que se lance finalmente aquí?

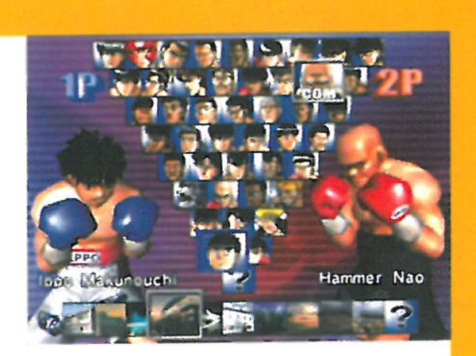
DR: Evidentemente, el éxito de *VB* en Japón fue lo que inicialmente atrajo nuestro interés, pero al recibir una copia para jugar en nuestras oficinas fue cuando entendimos a qué venía tanto revuelo. Es realmente un espléndido juego de boxeo, el mejor que hemos visto.

¿Qué ofrece *Victorious Boxers* respecto a otros juegos de boxeo?

DR: *VB* ofrece algo que no tiene ningún otro título de boxeo: la omisión de barras de salud y de tiempo. Esto supone un realismo sin precedentes en los combates que libras, ya que, en vez de servirte de las barras de salud para juzgar lo bien que lo estás haciendo, tienes que observar visualmente a tu personaje (y a tu adversario) para determinar la velocidad, la fatiga y las magulladuras. Así se aporta más tensión a cada uno de los asaltos.

A diferencia de otros juegos de deportes, *Victorious Boxers* tiene un guión que narra las desventuras del protagonista. ¿Considera que este hecho puede atraer al público que le gusta las luchas con trasfondo argumental estilo *Dragon Ball*?

DR: Bueno, está el modo Historia, con 40 personajes distintos a los que hacer frente y desbloquear para el modo de 2 jugadores.
El modo Historia tiene un papel de peso en el juego, pero no es una parte esencial de él. Básicamente puedes pasarte el juego sin saber nada de la historia. New Corporation quiso añadir el modo Historia para atraer tanto a los *fans* del cómic como a otros jugadores, pero no quería

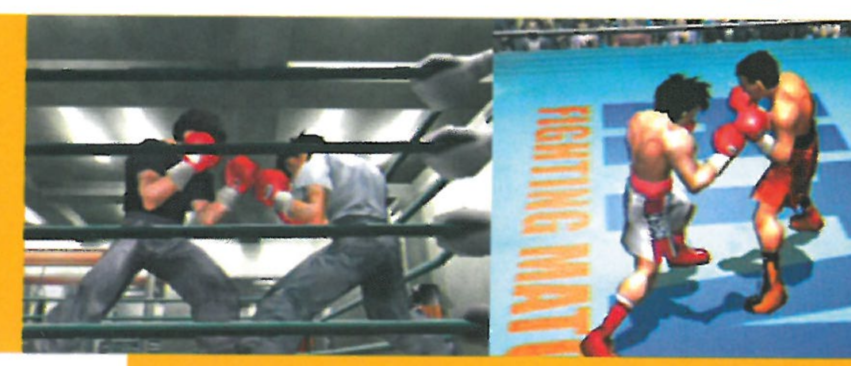


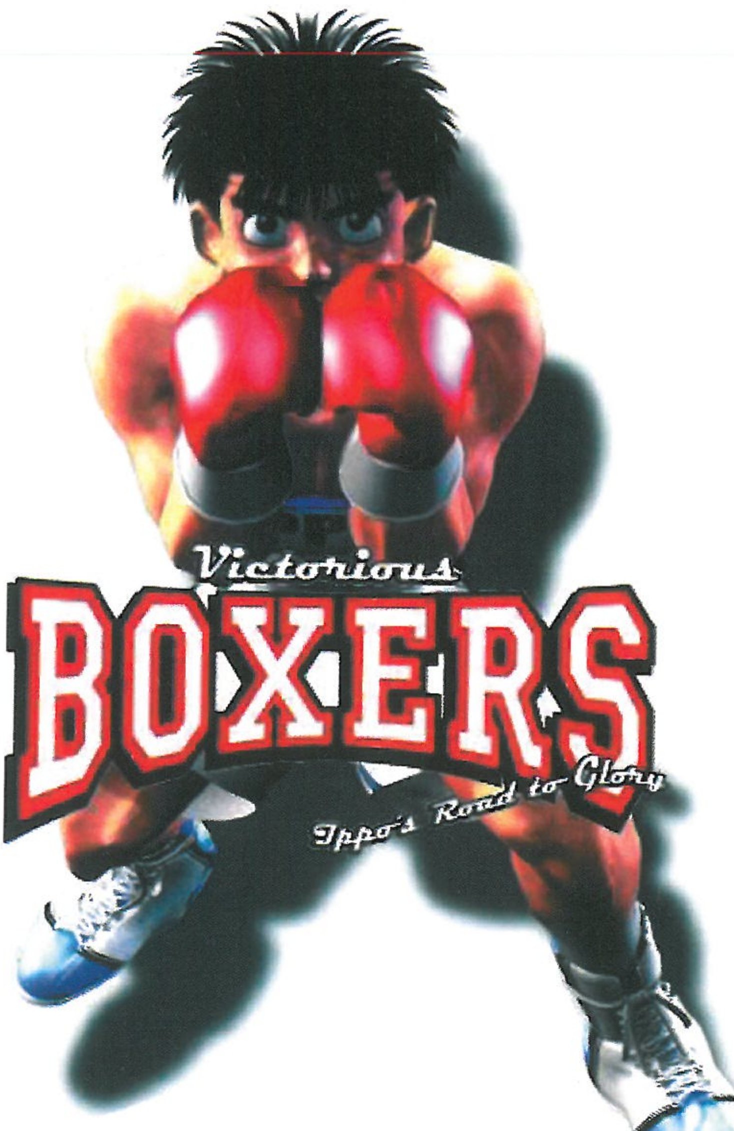
EN LOS COMBATES QUE LIBRAS, EN VEZ DE SERVIRTE DE LAS BARRAS DE SALUD, TIENES QUE OBSERVAR VISUALMENTE A TU PERSONAJE





EL ESTILO DE CÓMIC/DIBUJOS ANIMADOS DE LOS PERSONAJES DOTA AL JUEGO DEL ESPÍRITU DE UN BEAT'EM-UP ARCADE, PERO SI ARAÑAS UN POCO LA SUPERFICIE ENCONTRARÁS UN SISTEMA DE LUCHA LA MAR DE COMPLEJO





que eso le restara valor a la esencia principal del juego. ¡Así el jugador se beneficia por partida doble!

¿El juego será traducido al castellano?

DR: Por ahora sólo vamos a lanzar *VB* en inglés, pero estamos considerando la posibilidad de traducir el texto a otros idiomas europeos. ¡Y sí, el castellano estará entre ellos!

A qué tipo de jugador se ajusta más *Victorious Boxers*: ¿a los que busquen un simulador o a los que quieran acción arcade?

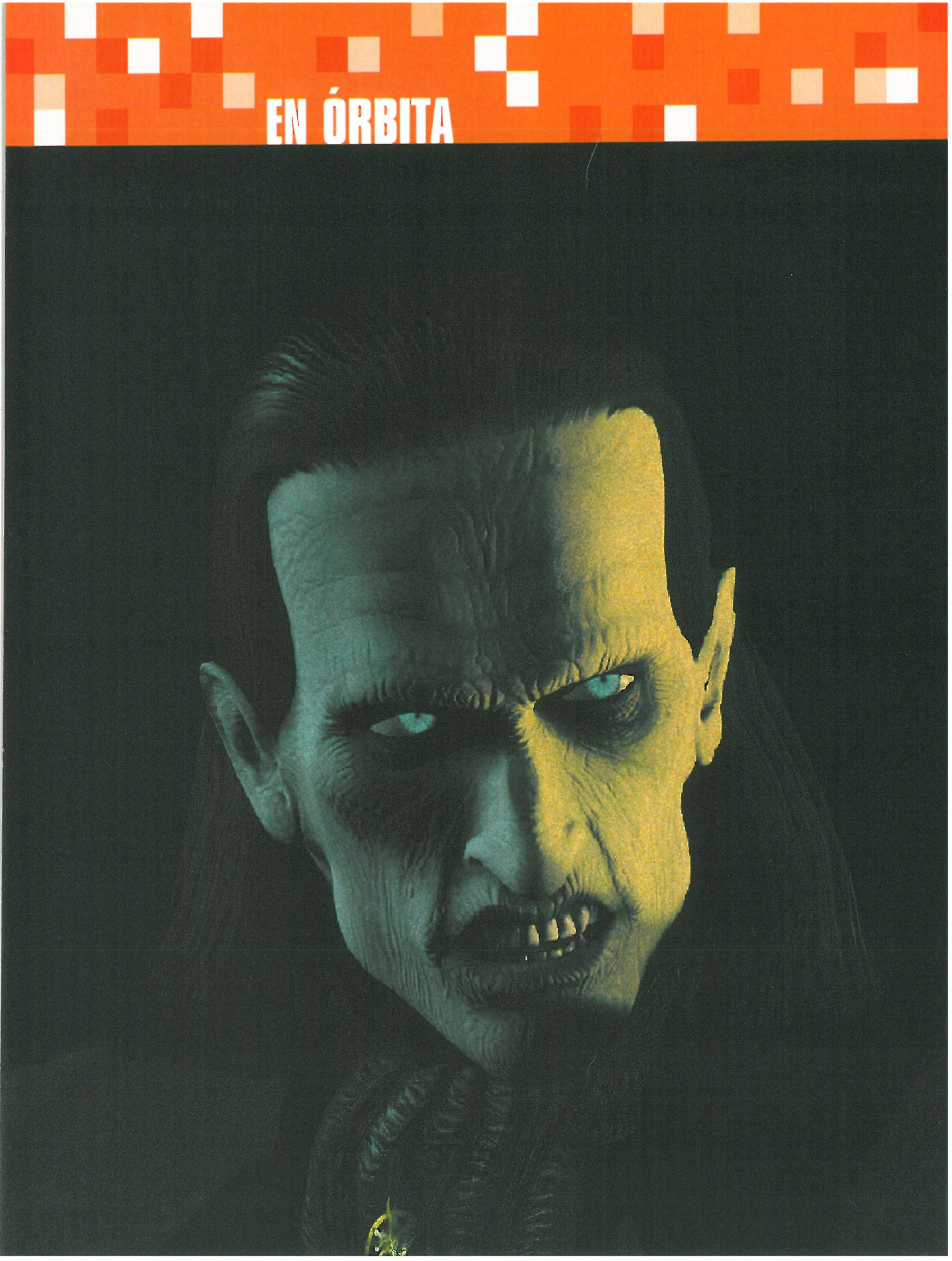
DR: *VB* ofrece una buena mezcla de ambas cosas. El estilo de cómic/dibujos animados de los personajes dota al juego del espíritu de un beat'em-up arcade, pero si arañas un poco la superficie encontrarás un sistema de lucha la mar de complejo. Para apreciar *VB* al máximo debes aprenderte sus entresijos, y la única forma de conseguirlo es jugando.

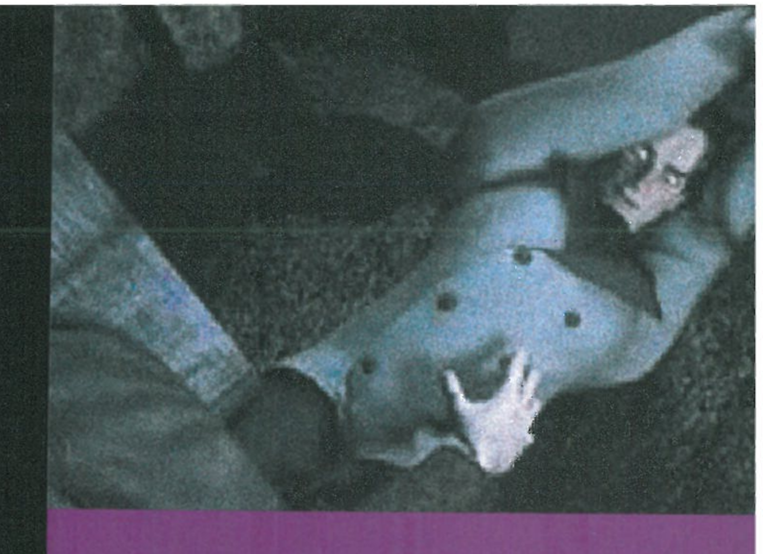
Aunque el juego dispone de más de 30 púgiles, no hay ninguno que sea real. ¿Puede ser eso un hándicap?

DR: En absoluto. De hecho, creo que esto es ventajoso para nosotros. No tenemos que preocuparnos de que Prince Naseem se moleste porque no le guste cómo ha quedado su peinado, ¡o de que el agente de Tyson se mosquee por no recibir suficientes *royalties*! Como sabes, todos los personajes se basan en el cómic homónimo japonés, que también se publicará pronto en Estados Unidos. Ésta es una de las razones por las que podemos tener tantos personajes distintos.

¿Si Victorious Boxers tiene buena acogida piensan distribuir más juegos japoneses?

DR: Siempre estamos al acecho de títulos que sean novedosos, originales y, por encima de todo, buenos, y Japón es un lugar en el que encontrarás la mayoría de juegos que reúnen estas condiciones. ¡Desde luego que pensamos distribuir en Europa y América muchos títulos más de nuestros amigos orientales!


EN ÓRBITA



DRÁCULA 2
EL ÚLTIMO SANTUARIO

DESDE TRANSILVANIA CON AMOR

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **AVENTURA GRÁFICA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **INDEX**
EDITOR **CRYO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **6.990 PESETAS**

El único conde más famoso que Lecquio o Mario (no confundir con el fontanero de Nintendo) regresa a PS One para aterrorizar al personal —normalmente talludito— aficionado a la aventura gráfica clásica y envolvente, ese género que parecía vetado para las consolas. El principal hándicap de su predecesor, *Drácula Resurrección*, era que había muy pocos enemigos, y a fe que los desarrolladores han sabido corregir este problema. Nuestro héroe tendrá que acostumbrarse a morir, y no precisamente de aburrimiento (algo desgraciadamente habitual en el género), si no resuelve rápidamente ciertos puzzles que vendrían a equivaler a combates. No se trata de

empezar a repartir golpes, si no de estrujarse la neurona para resolver situaciones contrarreloj. Un ejemplo: apáñatelas para romper una ventana, provocar que entre el sol y así liquidar a una especie de vampiro que te está persiguiendo.

Estos enigmas no son nada fáciles, exigen encadenamiento de acciones o combinación de elementos de inventario, y hay que estar atentos o veréis una rápida sucesión de mensajes 'Game over'. Y es que, francamente, se les ha ido la mano a los programadores. A uno le invade la sensación de que muere continuamente víctima de los lentísimos accesos a inventario, o de lo mucho que se tarda en abrir una puerta. No cabe duda que la fórmula le da mucha mayor emoción a la aventura, aunque el listón de dificultad está demasiado elevado.

ESA CHICA ES MÍA

Este título no es una nueva historia, sino la estricta continuación de *Drácula: Resurrección*. De hecho, al principio un breve flashback nos muestra al chupasangres mayor del reino vivito y coleando (o aleteando), y a Jonathan Harker huyendo del castillo con Mina en una especie de ultraligero. La acción cambia a Londres, mientras buscamos al aristócrata transilvano que pretende birlarnos a nuestra prometida. Es por ello que empezamos en su mansión de Karfax, que se halla plagadita de licántropos-vampiro (luego pasaremos por un manicomio, un cementerio... para acabar de nuevo en Villa Drácula, Transilvania, lugar que ya vimos en la primera parte). Hemos definido estos personajes como 'licántropos' porque nos asalta una duda: lo cierto es que tienen una pinta de hombres-lobo que no pueden con ella, pero... ¿desde cuándo un hombre-lobo (o un vampiro, si lo fuere) ataca a plena luz del día? Y además, cuando nos deshacemos de ellos... ¿no deberían recuperar su forma humana? Por no hablar de que, como es bien sabido, en teoría sólo la espichan si reciben una buena dosis de plomo. Vamos, que los programadores se han tomado sus libertades a la hora de diseñar estos vampiros disfrazados de licántropo.

> LA LIBERTAD DE MOVIMIENTOS VUELVE A SER TOTAL, PERO CUANDO HACEMOS PANORÁMICAS PARA EXPLORAR LOS ESCENARIOS SALE A RELUCIR UN MOLESTO EFECTO OJO DE BUEY QUE MAREA LO SUYO

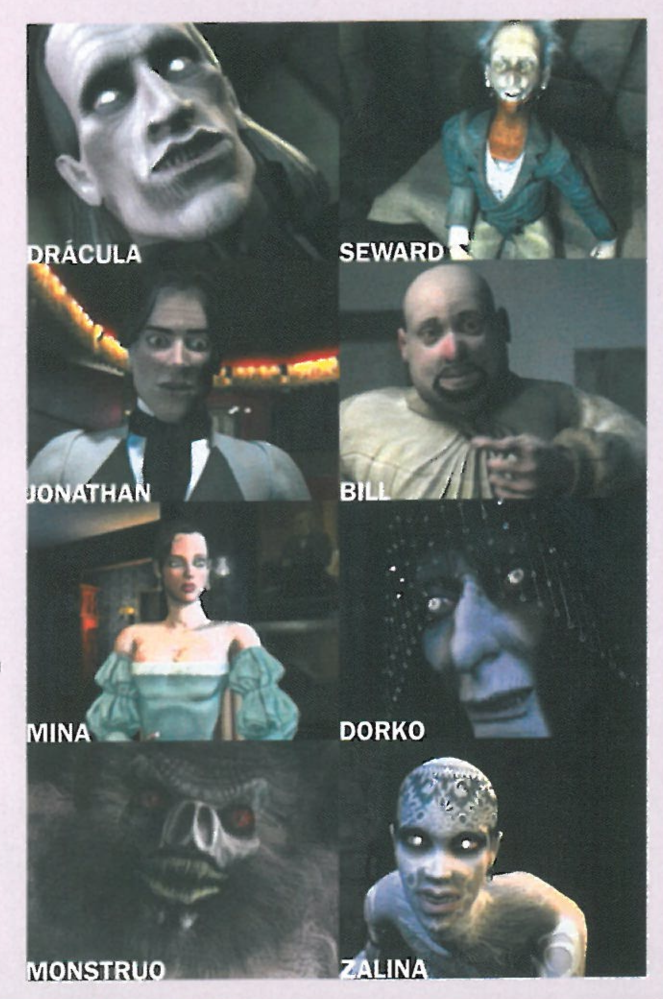
Los largos tiempos de carga, como mínimo tan pesados como en su precedente, convierten en desesperante una simple consulta de objetos. Quizá esto no decepcione a los aficionados, gente ya de por sí tirando a calmada, pero continúa ralentizando irremisiblemente el desarrollo de la aventura. Puede que sea por la desaparición del efecto sorpresa, pero lo cierto es que, por paradójico que parezca, los gráficos dan un par de pasos atrás: la libertad de movimientos vuelve a ser total, pero cuando hacemos panorámicas para explorar los escenarios sale a relucir un molesto efecto ojo de buey que marea lo suyo, y a menudo los fondos quedan demasiado difuminados y pierden detalle. Con todo, el diseño de las localizaciones, sombrío y gótico como él solo, es una



AQUÍ HUELE A MUERTO

La mayoría de los personajes son viejos conocidos de la primera parte. Algunos juegan un papel crucial en la aventura.

DRÁCULA **Elegante, aristocrático, refinado aunque cruel, un conde *made in France* con mucha clase.**
JONATHAN **Es tan tontorrón y tierno que nos cae bien, aunque le haría falta algo más *bad milk*.**
MINA **Su flirteo con el Conde parece haberle conferido rotundidad anatómica. ¿Operarán de estética en Transilvania?**
MONSTRUO **Supermurciélago-licántropo habitante de Karfax. Un suplicio... o varios, porque son una plaga en la fase de Londres.**
SEWARD **El científico loco de turno, está al cuidado de Mina. Ambiguo y misterioso: sabe mucho sobre el Conde.**
BILL **Asistente de Seward en el manicomio. El típico ayudante más feo que pegarle a un padre. Se transformará en vampiro y adoptará un *look* a lo Fétido de *La Familia Addams*.**
DORKO **Vampiresa 'retirada' que recordamos de la primera parte. Con ese aire a lo doña Rogelia es una maestra en interpretar talismanes y presagiar el porvenir.**
ZALINA **Rapada, megatatuada y morbosilla, es la peor de las concubinas del diablo que tientan, sin éxito, a nuestro casto héroe.**





delicia visual, llena de originalidad y *futurismo* tecnológico a lo Julio Verne: encontraremos montacargas, funiculares, un cine (claro guiño a la peli de Coppola), ¡y hasta un robot de Drácula!

Asimismo, cabe destacar el impecable doblaje de los señores de Index, ante el que hay que descubrirse. El juego cuenta con unos sonidos ambientales sumamente envolventes que nos sumergen por completo en la historia (algo de agradecer, porque si nos hubiéramos tenido que guiar por el exigüo manual de intrucciones, íbamos apañados... es una demostración de ahorro de papel que roza la tacañería). La traducción es excelente, pero el acento francés y la sosilla entonación de los personajes provocarán seguro alguna sonrisa.

ENTREVISTA CON EL VAMPIRO

Como vimos en la primera parte, Drácula es un tipo culto, y de verbo fácil, y Jonathan no le anda a la zaga con sus invocaciones a San Jorge y su fe en derrotar al conde. La mayoría de los duelos son básicamente dialécticos. Los podremos disfrutar en elaborados diálogos en vídeo que oscilan peligrosamente entre la tragedia shakesperiana ('la muerte', 'el destino'...) y el culebrón venezolano ("elige entre él o yo", "nuestro amor no morirá nunca"). Un loable esfuerzo de guión que, sin embargo, al final acaba siendo predecible y algo pesadito porque continuamente ralentiza la acción de la historia. Lo que es seguro es que el aumento exponencial de la dificultad evitará que los expertos se ventilen el juego en un par de tardes, algo que en su momento fue uno de los aspectos más criticados de *Drácula: Resurrección*. Si buscáis alternativas pausadas (pero no menos terroríficas) a los *Resident* y *Alone in the Dark* varios que pululan por el catálogo de PS One, probad con esta aventura gráfica bella y angustiosa.

NUESTRO HÉROE TENDRÁ QUE ACOSTUMBRARSE A MORIR, Y NO PRECISAMENTE DE ABURRIMIENTO, SI NO RESUELVE RÁPIDAMENTE CIERTOS PUZZLES QUE VENDRÍAN A EQUIVALER A COMBATES

ARRIBA

- MÁS LARGO, MÁS EMOCIONANTE
- CURIOSO SISTEMA DE PUZZLES
- TÉCNICAMENTE VISTOSO...

ABAJO

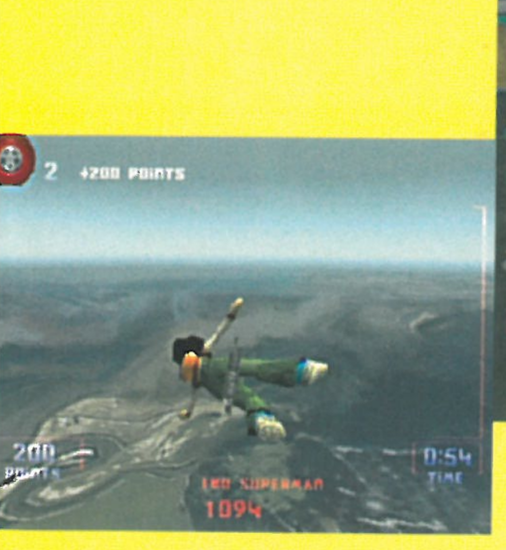
- ...PERO SIN ALARDES
- LOS CLÁSICOS TIEMPECITOS DE CARGA
- CIERTAS INCONGRUENCIAS ARGUMENTALES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

7,5





FREESTYLE SCOOTER

EL DEPORTE DE MODA

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **SHABA GAMES**
EDITOR **CRAVE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Aunque durante un tiempo el deporte de moda en este país fue el fútbol sala, en los últimos meses hemos asistido a la invasión de ciertos artefactos que pueblan los parques, calles y plazas de todas las ciudades. Estamos hablando, por supuesto, de los patinetes. La verdad es que no nos extraña demasiado que una compañía aproveche el tirón de este aparato para desarrollar un videojuego. Lo que sí nos sorprende es que se trate de un producto tan aceptable gráficamente como este *Freestyle Scooter*.

Shaba Games ha aprovechado sabiamente el motor de *Grind Session* para ofrecernos unos entornos que se mueven con una gran fluidez. Lo mismo podemos decir de los diferentes patinadores, cuyas animaciones son realmente notables, aunque no sea demasiado creíble que den palmadas o que hagan giros de 360 grados sin perder el patinete (o algún diente) por el camino.

SHABA GAMES HA APROVECHADO SABIAMENTE EL MOTOR DE GRIND SESSION PARA OFRECERNOS UNOS ENTORNOS QUE SE MUEVEN CON UNA GRAN FLUIDEZ

DEJA VÚ VIDEOJUEGUIL

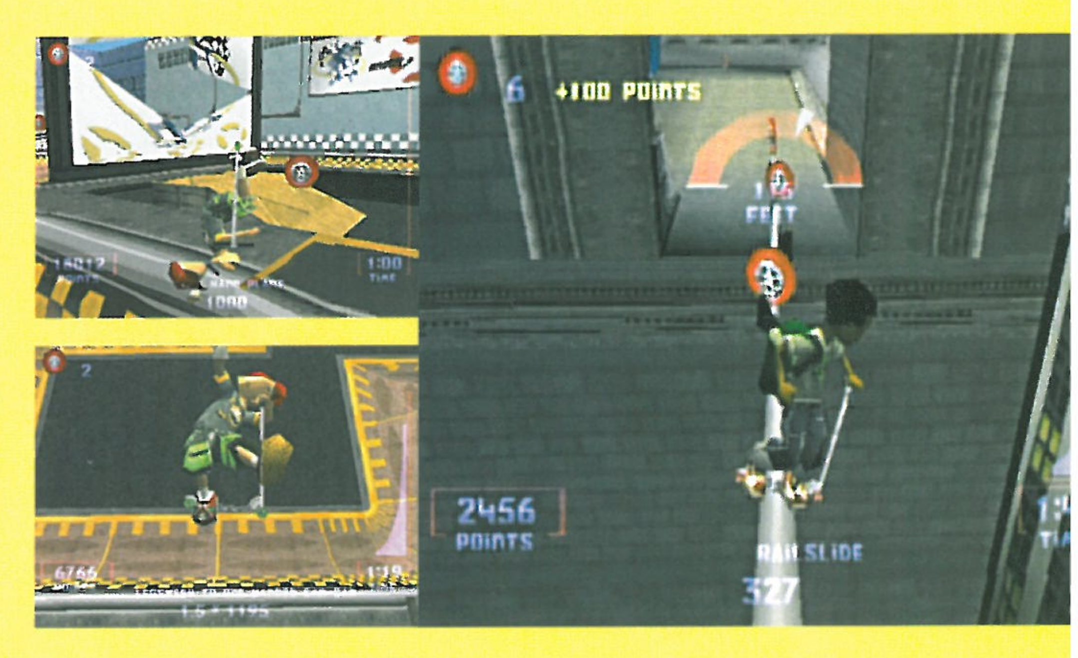
Aparte de este poco respeto por las leyes de la gravedad, lo más curioso del juego es su similitud con la mecánica de *Tony Hawk's* y *Grind Session*. En este género está prácticamente todo inventado, así que tendremos que hacer lo de siempre: cumplir una serie de objetivos para descubrir nuevos escenarios y personajes. *Freestyle Scooter* nos propone ir cumpliendo determinados retos en los tres escenarios principales. Una vez











cumplidos estos retos (llegar a un número de puntos, grindear una cierta distancia...), se desbloquea un nuevo nivel situado en las alturas en el que podemos conseguir un nuevo patinador. Todos ellos tienen pinta de no afeitarse todavía y están representados con una estética *super deformed* para hacerse querer por los imberbes poseedores de patinetes.

El sistema de control también es muy similar al utilizado en los juegos de *Tony Hawk's*, así que es muy sencillo realizar todas las variopintas piruetas. El problema es que no contamos con demasiados lugares en los que mostrar nuestras habilidades. Las tres fases principales son bastantes extensas aunque presentan cierto clipping. Deberemos recorrerlas varias veces para desbloquear los niveles secretos, pero éstos últimos son básicamente variaciones de un mismo diseño.

Tampoco es que las opciones sean demasiado numerosas. Aparte del modo principal contamos con los inevitables Practice y Multi-Player (aunque los dos jugadores que pueden participar no lo hacen simultáneamente). Además, tan sólo es posible cambiar el color de las ruedas del patinete y no hay nuevos modelos ni piezas con las que mejorar su rendimiento.

EL SISTEMA DE CONTROL ES MUY SIMILAR AL UTILIZADO EN LOS JUEGOS DE TONY HAWK, ASÍ QUE ES MUY SENCILLO REALIZAR TODAS LAS PIRUETAS

Freestyle Scooter cuenta con una banda sonora muy propia de este tipo de juegos, con música cañera de grupos próximos al punk-rock. Un correcto apartado sonoro, una jugabilidad a prueba de bombas y la facilidad de control de este juego resultarán más que suficientes para contentar a los fans de los patinetes. El resto se encontrarán con un juego divertido, pero demasiado similar a los *Tony Hawk's*.

LOS PELIGROS DEL PATINETE

Sin duda, los momentos más espectaculares de *Freestyle Scooter* los viviremos jugando los retos que tienen lugar en la Sky Fortress. En estas fases debemos recoger una serie de ruedas que están repartidas para descubrir alguno de los siete personajes secretos. Hasta aquí todo parece bastante normal. La novedad es que este escenario está suspendido en el aire y cualquier error tiene como consecuencia directa una caída de muuuuchos metros acompañada por un estridente grito de terror del pobre patinador de turno. Lo cierto es que es bastante peligroso, y quizás por eso uno de los personajes ya lleva el brazo enyesado de serie.



ARRIBA

MUY DIVERTIDO
ANIMACIONES NOTABLES
LA BANDA SONORA

ABAJO

POCAS OPCIONES
POCOS ESCENARIOS
¿OS SUENA UN TAL *TONY HAWK*?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

8


PLANETSTATION Y UBI SOFT
SORTEAMOS...
5 LOTES Y 5 JUEGOS
FREESTYLE
SCOOTER
Freestyle Scooter
PlayStation
+
JDRAZOR

SORTEAMOS 5 EJEMPLARES DEL ACROBÁTICO FREESTYLE SCOOTER, Y 5 LOTES QUE INCLUYEN 1 JUEGO FREESTYLE SCOOTER + 1 FANTÁSTICO PATINETE MS-130 A "JDRAZOR". ¿QUIERES SER UNO DE LOS QUE DISFRUTEN A TODA VELOCIDAD SOBRE DOS RUEDAS? PUES SÓLO TIENES QUE RESPONDER ESTA PREGUNTA:

¿CÓMO SE LLAMA EL ESCENARIO QUE ESTÁ SUSPENDIDO EN EL AIRE EN FREESTYLE SCOOTER?

A **EL PATIO-NETE**
B **ESCENARIO SUSPENDIDO EN EL AIRE**
C **SKY FORTRESS**
D **TEMPLE OF DOOM**



RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO FREESTYLE SCOOTER (PLANET 34)
PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

¿CÓMO SE LLAMA EL ESCENARIO QUE ESTÁ SUSPENDIDO EN EL AIRE EN FREESTYLE SCOOTER?

A EL PATIO-NETE
B ESCENARIO SUSPENDIDO EN EL AIRE
C SKY FORTRESS
D TEMPLE OF DOOM

NOMBRE

DIRECCIÓN

TELÉFONO

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
El sorteo se celebrará el 3 de octubre de 2.001 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 36 de *PlanetStation*.





ASTÉRIX JUEGOS DISPARATADOS

LAS 14 PRUEBAS DE ASTÉRIX

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **MAX-MIX**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **4.990 PESETAS**

La Redacción en pleno todavía tiembla al oír el nombre de Astérix. Y no porque tengamos antepasados romanos o por lo terribles que son sus últimos cómics, sino por el recuerdo (¡brrrr!) de su última incursión en PlayStation: *Astérix&Obelix*, aquel bodrio-juego basado en la película de Gérard Depardieu y Laetitia Casta. Por suerte, Infogrames ha lavado la imagen videojueguil del héroe galo por excelencia con un título que apuesta sobre seguro, ya que está basado en un género nada original, simple y jugado hasta la saciedad (no, por una vez y sin que sirva de precedente, no estamos hablando de un juego de karts).

Astérix: Juegos Disparatados tiene el mismo concepto de *party game* que ha hecho grandes a juegos como *Mario Party* y mediocre a otros como *Crash Bash*. Con un gran sentido del humor que impregna todo su desarrollo, este título nos propone superar diversos minijuegos ambientados en el pueblo galo y sus alrededores. Concretamente, serán 14 las pruebas a realizar, divididas en cuatro capítulos distintos. Desde hundir galeras a golpe de remo hasta destrozar campamentos enemigos, pasando por una carrera en que tendremos que azotar a un romano portador o un opíparo y divertido banquete, todas las pruebas recrean a la perfección el espíritu jocoso de los cómics. La parte técnica es simplemente correcta, y está al servicio de la sencilla jugabilidad de los minijuegos, que pueden llegar a enganchar lo suyo en los modos multijugador. Es por ello que echamos en falta una mayor variedad de personajes entre los que elegir (cuatro se nos hacen escasos para competiciones a dobles), así como la existencia de un modo Historia para un solo usuario. De todas maneras, estamos muy satisfechos de que Astérix vuelva a tener un título mínimamente digno en el catálogo de los 32 bits. ¡Ave, Astérix, los que van a jugar (a algo decente por fin) te saludan!

ESTE TÍTULO NOS PROPONE SUPERAR DIVERSOS MINIJUEGOS AMBIENTADOS EN EL PUEBLO GALO Y SUS ALREDEDORES



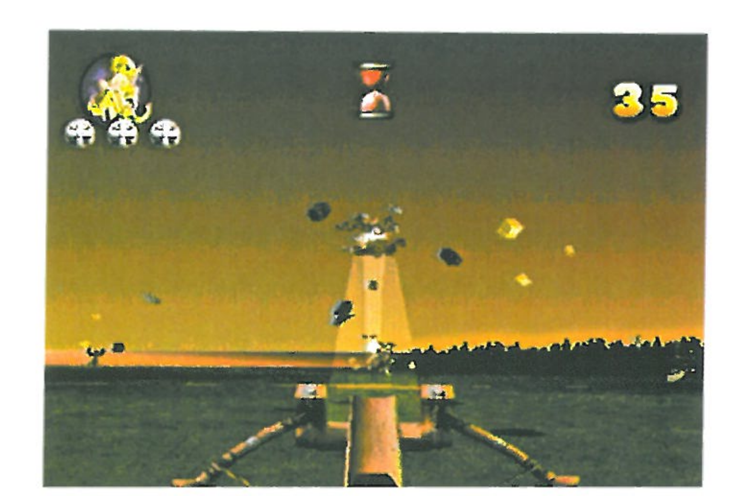
ARRIBA
BUENA AMBIENTACIÓN
SU SENTIDO DEL HUMOR
SENCILLO Y VARIADO

ABAJO
SÓLO CUATRO PERSONAJES A ELEGIR
NO HAY UN BUEN MODO HISTORIA
CIERTAS LIMITACIONES TÉCNICAS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	6
VIDILLA	6,5











DAVE MIRRA FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX

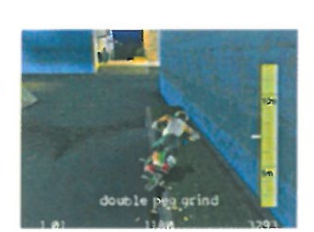
EL RETORNO DE LOS BICIVOLADORES

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**SIMULADOR**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**Z-AXIS**
EDITOR	**ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR	**ACCLAIM**
PRECIO	**4.490 PESETAS**

A finales del pasado año apareció en nuestro país el primer *Dave Mirra BMX*, una traslación del por entonces innovador esquema de *Tony Hawk's* al mundo de las bicicletas más que digna y muy divertida. Acclaim no ofrece ahora una *remezcla* de ese título bajo el interminable título de *Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix* (intentad leerlo de carrerilla sin ahogaros a media frase).

La compañía ha hecho bien en no venderlo como una secuela del primer título, porque lo cierto es que las novedades son más bien pobretonas. Las más destacables son el añadido de ocho nuevos escenarios a los doce provenientes del anterior título, la aportación de un nuevo (aunque no demasiado original) *'Expert Mode'* y la incorporación de una nueva habilidad llamada *'wall ride'*. De todas formas ninguna de estas innovaciones supone un cambio importante en la forma de juego, que es prácticamente idéntica, por no decir calcada, a la del anterior título.

ACCLAIM HA HECHO BIEN EN NO VENDER ESTE JUEGO COMO UNA SECUELA DEL PRIMER DAVE MIRRA, PORQUE LO CIERTO ES QUE LAS NOVEDADES SON MÁS BIEN POBRETONAS



MI BICI GALOPA Y CORTA EL VIENTO

Más anecdóticos son cambios como la adición de dos nuevos ciclistas a la nómina de atletas sobre ruedas disponibles (elevando el número a nueve) y la renovación y ampliación de la banda sonora. A pesar de contar con pequeñas mejoras en los escenarios, a nivel gráfico *Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix* es igualito a su antecesor y no incorpora nada realmente destacable.

Esta *nueva* propuesta de Z-Axis es prácticamente idéntica a su antecesora, así que los que ya tengan aquel juego no encontrarán casi ningún aliciente para gastarse el dinero en esta ampliación. Pero si no lo tenéis y os interesa una buena alternativa a *Tony Hawk's*, ésta es una buena oportunidad, sobre todo por su interesantísimo precio.



UN CD PARA LA BMX

Como regalo para todos aquellos que compren esta *remezcla* de las aventuras de Dave Mirra y compañía (mientras las existencias lo permitan), Acclaim ofrece un CD llamado *Radical Remix* con trece canciones extraídas directamente de la banda sonora de la obra de Z-Axis. Trece melodías de sonido auténticamente punk que, casualmente, pertenecen a diez grupos del sello discográfico Epitaph... y entre las que, por el mismo curioso sino, no figuran las otras dos canciones que suenan en el juego, de Social Distortion y de Cypress Hill (¿quizá porque son los dos únicos grupos que publican en otras compañías?). Pero desde luego, pese a tan sonadas ausencias, el disco tiene un notable interés. Sobre todo porque es gratis y ya sabéis... a caballo regalado...

ARRIBA
- CONTROL SENCILLO
- HORAS Y HORAS DE JUEGO ASEGURADAS
- EL PRECIO Y EL CD DE REGALO

ABAJO
- MUCHOS, MUCHOS CAMBIOS NO HAY
- DEBE DEMASIADO A *TONY HAWK'S*
- SE HACE REPETITIVO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

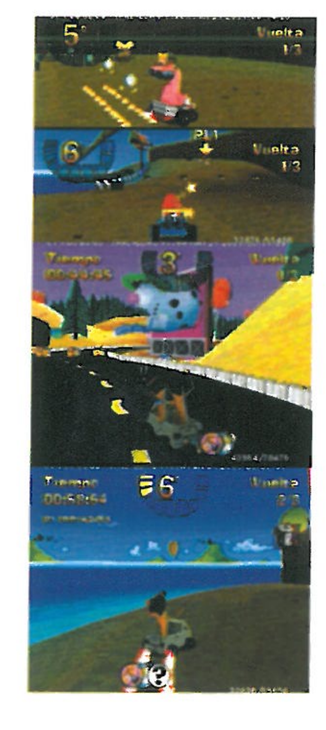
8









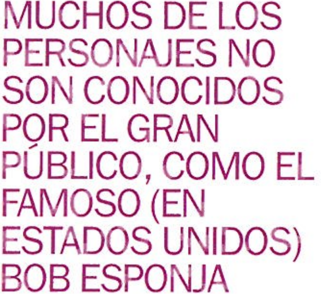


NICKTOONS

MÁS KARTS EN 32 BITS

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**CARRERAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**HASBRO INTERACTIVE**
EDITOR	**INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR	**INFOGRAMES**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

El catálogo para PS One cuenta con un nuevo juego de karts en su haber: *Nicktoons*. Como viene siendo habitual en títulos de este género, el desarrollador ha optado por coger unos personajes de gran popularidad y montarlos en pequeños coches para que disputen coloridas e infantiloides carreras. Los elegidos en esta ocasión son los protagonistas de diversas series de *Nicktoons*. Podremos seleccionar como conductores caras conocidas como Tommy y Angela de los *Rugrats*, Ren de *Ren&Stimpy* o los extraños *Perro y Gato*. Lo malo es que muchos de estos personajes no son conocidos por el gran público, como el famoso (en Estados Unidos) Bob Esponja, debido principalmente a que las series se emiten en canales que nos llegan vía satélite. Por tanto, el gran atractivo del juego (sus personajes) falla en su base. Pero por desgracia el resto del juego, aunque contara con los protagonistas más carismáticos del mundo, seguiría siendo igual de flojito. La originalidad en el desarrollo de las carreras está bajo mínimos, ya que como viene siendo habitual contaremos con unos controles muy sencillos que nos permitirán hacer poco más que acelerar, frenar y disparar los power-ups. Estos últimos son poco originales, y están 'inspirados' en los de juegos como *Mario Kart* o el reciente *Toy Story Racer*. Los escenarios cuentan con texturas bastante toscas, hay un excesivo pop-up, el manejo de los karts es problemático y el modo para dos jugadores tiene un número de cuadros por segundo muy bajo. Además, teniendo en cuenta que es un título eminentemente dirigido al público infantil, no entendemos la elevada curva de dificultad con que cuentan los torneos de *Nicktoons*, un título con un nivel técnico y de originalidad tremendamente bajo.

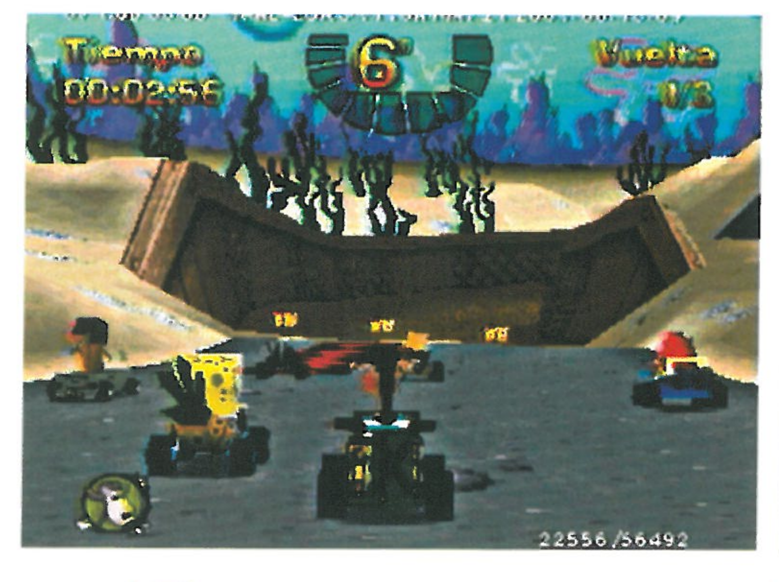


ARRIBA
- SE DEJA JUGAR
- IDEAL PARA PEQUES (MUY MAÑOSOS)
- ¡SON LOS *NICKTOONS*!

ABAJO
- ¿QUIÉNES SON LOS *NICKTOONS*?
- OTRO JUEGO DE KARTS
- PARTE TÉCNICA MUY FLOJA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	5,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4,5







ONIMUSHA: WARLORDS

MUSHA
DIVERSIÓN

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **10.990 PESETAS**

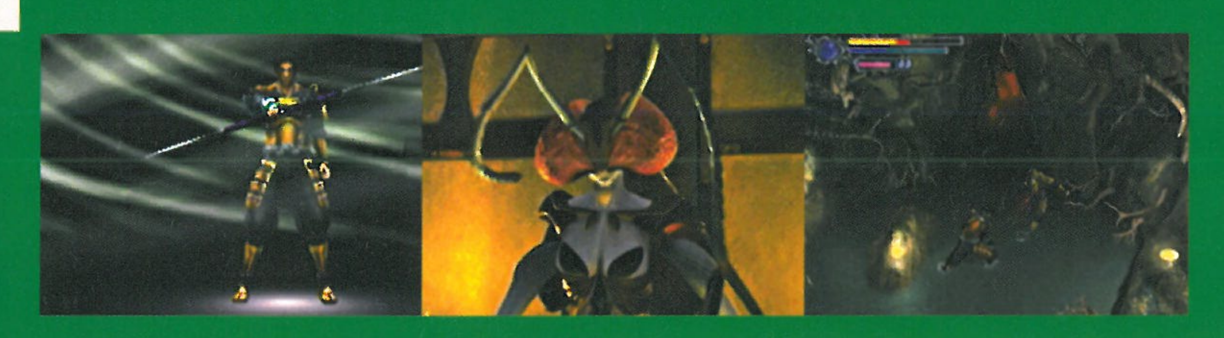
Tras jugar a incontables *Resident Evils* y *Dino Crisis*, uno puede creer que la fórmula del *survival horror* de Capcom está ya gastada. Por suerte, nada podría estar más lejos de la realidad. *Onimusha: Warlords* revitaliza la fórmula clásica inyectándole acción innovadora a raudales.

Ambientado en un Japón feudal de extremado realismo, este juego te pone en la piel de un experto samurai llamado Samanosuke. Justo al principio del juego, tras una sobrecogedora secuencia inicial, te encuentras atrapado en medio de una sangrienta batalla entre dos caciques. Uno de estos viles señores de la guerra, Nobunaga Oda, decide secuestrar al amor de tu vida para invocar a un demonio mediante su sacrificio (suponemos que lo de darle simplemente un telefonazo no daría muy buen resultado).

¡ACCIÓN!

Tú, siendo como eres un samurai con los sables bien puestos, decides desfacer el entuerto enfrentándote a un auténtico ejército demoníaco, y no veas lo bien que te lo pasarás

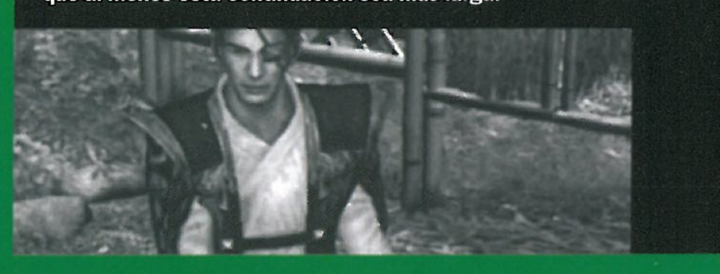






ONIMUSHA: EL RETORNO

Al igual que *Resident Evil*, parece que este juego se va a convertir en una franquicia, lo cual es música para nuestros oídos (siempre que no se saquen de la manga un *Onimusha Survivor*, claro). A la que termines el juego una vez, se te obsequiará con una brevísima secuencia de vídeo en blanco y negro donde se muestra la secuela en acción. Lástima que en la secuela los fondos sigan siendo prerrenderizados y no poligonales como en *Devil May Cry*. Esperemos que al menos esta continuación sea más larga.



haciéndolo. Al diferencia de *Resident Evil*, este juego presenta unos buenos controles, y abrirte paso a tajo limpio a través de las hordas de no-muertos no podría ser más fácil.

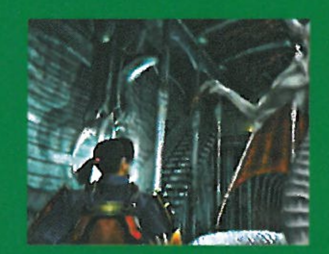
La mecánica de combate de *Onimusha* raya la perfección, tal como sucedía en *Dino Crisis 2*. El botón R1 sirve para encararse automáticamente al enemigo más cercano, tras lo cual podemos decantarnos por desmenuzarlo a base de tajos, lanzar un potente ataque especial u optar por defendernos con la posición de bloqueo. Si logramos derribar a nuestro oponente tenemos además la opción de satisfacer nuestros bajos instintos rematándolo en el suelo sin piedad.

El elemento realmente innovador del juego es la energía espiritual que desprenden los demonios eliminados, que tiene múltiples usos para Samanosuke. Desde recuperar la salud, recargar los ataques especiales o abrir puertas selladas, hasta mejorar las prestaciones de las tres espadas básicas que se ponen a nuestra disposición.

¡CORTEN!

Y hablando de las espadas de Samanosuke, hay que reconocer que éstas representan otro de los grandes aciertos de los programadores. Cada una de ellas ofrece diferentes prestaciones de velocidad y fuerza, y a la vez cuentan con un ataque especial propio (de fuego, rayo o viento). El arsenal de ataque se complementa con armas de larga distancia (flechas, fusiles) y los shurikens de la bella ninja Kaede, a la que manejaremos durante parte de la

LA MECÁNICA DE COMBATE DE ONIMUSHA RAYA LA PERFECCIÓN, TAL COMO SUCEDÍA EN DINO CRISIS 2

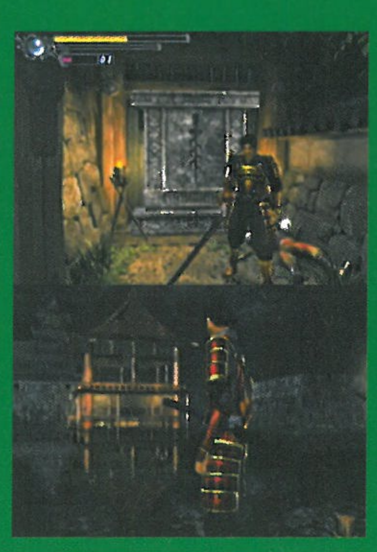


aventura. Resumiendo, *Onimusha* ofrece una mecánica de combate divertida y muy, muy completa.

El otro gran punto fuerte del nuevo juego de Capcom es su calidad audiovisual. *Onimusha* es, sin duda, la aventura más impactante de PlayStation 2 y todo, desde los fastuosos fondos hasta los efectos especiales (fuego, transparencias...) resulta impresionante de principio a fin. Hasta el más pequeño detalle se ha realizado y repasado de forma concienzuda y, ya nos enfrentemos a un zombie cualquiera o a uno de los enormes jefes, debemos tener por seguro que una sonrisa adornará nuestra cara. ¡La tensión que sentiremos al vérnoslas con uno de los grandes ogros es asombrosa!

Considerando el increíble nivel de detalle de los personajes poligonales,





¡VAYA PANDILLA!

Estas crisis mundiales con hordas de demonios no siempre acontecen en los momentos más convenientes, ¿sabes? ¿Y si nuestro héroe estuviera camino de una fiesta de disfraces? ¡Este estrafalario traje de panda viene con su bebé panda y todo! Lo único que tienes que hacer para desbloquearlo es terminar el juego con las cuatro espadas mágicas (incluyendo la Bishamon) en tu poder.



sorprende que no haya ni rastro de ralentización pese a ciertas aglomeraciones de enemigos (a ver si cunde el ejemplo en juegos de otras compañías). Por desgracia los fondos prerrenderizados y estáticos, aunque de evidente calidad, acaban desmereciendo a *Onimusha*. Como en *Resident Evil*, este juego sacrifica los entornos 3D para brindarnos unos fondos de alucine, ¡lo cual significa el retorno de los molestos ángulos de cámara completamente inamovibles! Es cierto que no están tan mal como antes, pero aun así se da alguna que otra ocasión en que un enemigo nos ataca desde fuera de la pantalla. Si tuviste paciencia con las cámaras de *Resident Evil*, no deberías tener ningún problema aquí.

La auténtica pega de este juego es su brevedad, ya que en un fin de semana se puede ventilar sin problemas. Bien es cierto que hay un mini-juego dentro de la aventura principal (una especie de modo batalla llamado Dark Realm), que hay secretos a descubrir como la poderosa espada Bishamon, y que existe el modo Oni-Spirits que se desbloquea tras al conseguir reunir todas las *flouritures* (una especie de piedras azules)... pero no es suficiente. Eso sí, para descubrirlo todo hace falta pasárselo dos veces, ¡y seguro que después de eso querrás volver a jugar sólo porque el juego es increíblemente divertido! Otro patinazo importante es que no se ha traducido ni se ha subtitulado el juego al castellano, con la consiguiente dificultad para seguir el argumento y solucionar algunos de los puzzles a los que se enfrenta Samanosuke (suerte que la mayoría son sencillitos). ¡Muy mal, Capcom!

Al menos el mal sabor de boca que dejan los textos en inglés se compensa un poco con la espectacular presentación del juego: una maravillosa de secuencia de vídeo de una batalla que no tiene nada que envidiar a las de superproducciones como *Gladiator* en lo que a espectacularidad se refiere. Y la banda sonora orquestal que la acompaña es, sin duda, la mejor oída hasta la fecha en la PlayStation 2.

Onimusha: Warlords es un juego realmente bello y de adquisición obligada para los entusiastas del género... Y si no fuera por su exigua duración casi diríamos que es imprescindible para todo el que tenga una PlayStation 2.

ARRIBA

- DIVERTIDO A MÁS NO PODER
- GRÁFICOS QUE TIRAN DE ESPALDAS
- LA MEJOR AVENTURA DE PS2

ABAJO

- BREVE TIRANDO A CORTO
- ¿SABES INGLÉS?
- ¿PARA CUÁNDO ESCENARIOS POLIGONALES?

VALORACIÓN PARCIAL

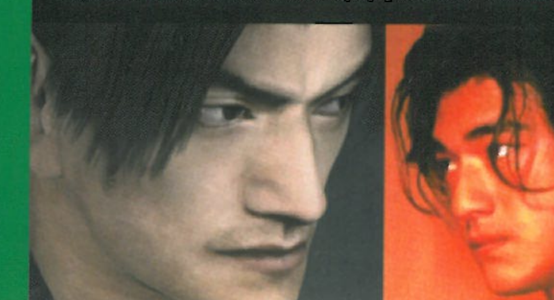
AMBIENTACIÓN	10
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

DESCUBRE LAS DIFERENCIAS

Puede que el principal protagonista de *Onimusha* no te resulte muy familiar pero, si vivieras en Japón, sólo con verlo te emocionarías como una colegiala al hacerse con un mechón de Enriquito Iglesias (si es que aún le queda pelo bajo la gorra). Para componer la imagen de Samanosuke, el héroe del juego, los desarrolladores recrearon digitalmente a la estrella del pop y del cine Takeshi Kaneshiro.





BLOODY ROAR 3





LOS RUGIDOS DE LA BESTIA NEGRA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **EIGHTING**
EDITOR **HUDSON**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Los juegos de lucha y la originalidad en 128 bits parece que andan a tortas. Los amantes de los beat'em-ups hemos tenido que conformarnos con la genialidad y la frescura de *Dead or Alive 2* para calmar nuestras ansias mamporreras. Aunque tienen una calidad gráfica fuera de toda duda, ni *Tekken* 'más de lo mismo' *Tag Tournament* ni por supuesto *Street Fighter EX 3* han aportado nada realmente nuevo a nivel jugable. Lamentablemente, esta situación se repite con una de las series de lucha más veteranas y





LOS ESCENARIOS ESTÁN MÁS TRABAJADOS QUE NUNCA E INCLUSO MUESTRAN UN MÍNIMO DE INTERACTIVIDAD

atractivas de PlayStation, la que protagonizan esos seres con unas impresionantes habilidades de transformismo que les permiten pasar de hombre a bestia en unos pocos segundos. Estamos hablando de la tercera parte de *Bloody Roar*, un juego menos original que los comentarios de los invitados de *Lluvia de Estrellas*, pero con la misma rapidez furiosa y los combates frenéticos que han caracterizado a los dos *BR* anteriores.

Precisamente el único problema de este juego es que resulta demasiado parecido a la segunda parte de la serie en lo que a jugabilidad se refiere. Los luchadores cuentan exactamente con los mismos movimientos (más un Beast Drive adicional) que se ejecutan igual que en anteriores ocasiones. Asimismo no tiene la profundidad de juego de, por ejemplo, *Tekken*, ya que como viene siendo habitual en la serie los combos y diversas maniobras ofensivas se pueden ejecutar muy fácilmente. El encanto (o el defecto para muchos) de *Bloody Roar* es que, debido a la facilidad para encadenar combos y la poca variedad de golpes con que cuentan los personajes, no hay demasiada diferencia entre un experimentado jugador y un novato de los de 'aprieto-todos-los-botones-como-un-histérico-a-ver-qué-pasa'. La mayor dosis de estrategia en la lucha la sigue aportando el hecho de poder transformarnos en bestias tras acumular energía, cambio que hay que saber en qué momento realizar debido a las ventajas que proporciona (posibilidad de realizar más golpes, mejorar los que tenemos, rellenar parcialmente nuestra barra de vida y ejecutar un poderoso movimiento *Beast Drive*). Como novedades jugables destacables, en esta versión se ha incluido la posibilidad de transformarnos en el estado de Súper Bestia durante un tiempo limitado. Asimismo, se le ha dado una mayor relevancia al llamado paso lateral o *sidestep*, que ahora se realiza mucho más fácilmente y de manera más eficaz.

GRÁFICOS TRANSFORMADOS

Después de leer esto, ¿qué es lo que justifica el '3' que va detrás de este *Bloody Roar*? Pues sin duda, su notablemente mejorada parte gráfica. Los personajes, que tienen un nuevo diseño, cuentan con logradas animaciones faciales, movimientos fluidos y convincentes efectos de

LA BUENA, EL FEO Y EL MALO

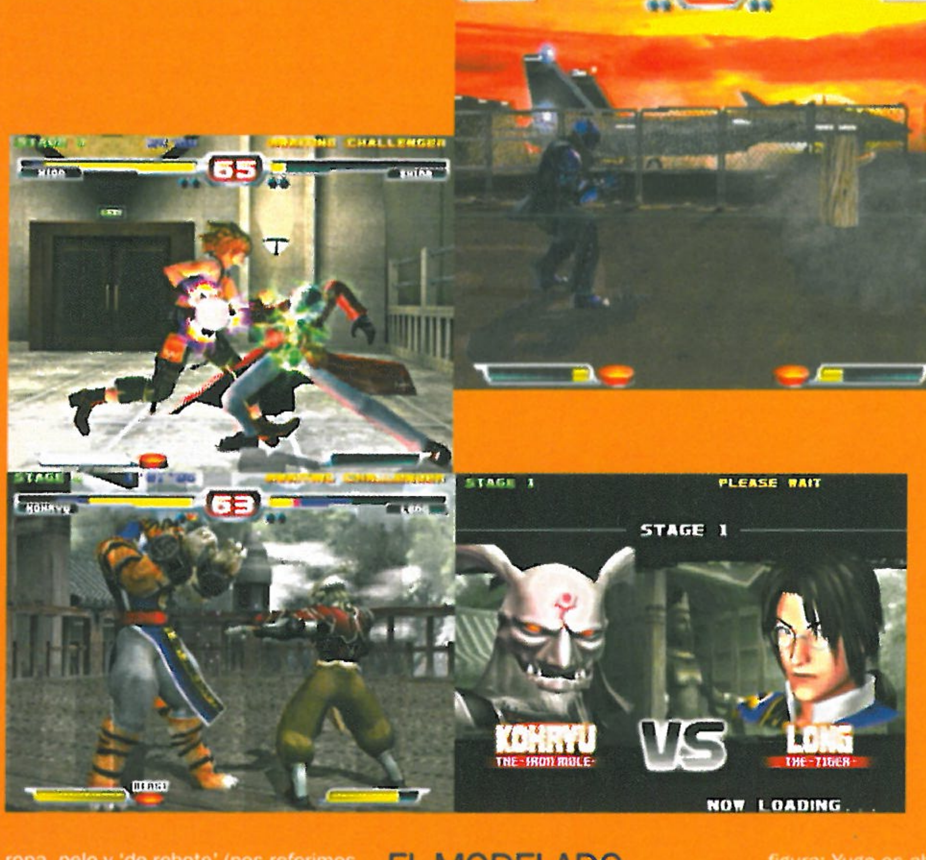
Haciendo honor al título del juego (y a la jeta de los desarrolladores) *Bloody Roar 3* incorpora ¡3! nuevos luchadores, uno que viene 'de serie' (Xion) y otros dos secretos (Kohryu y Uranus).

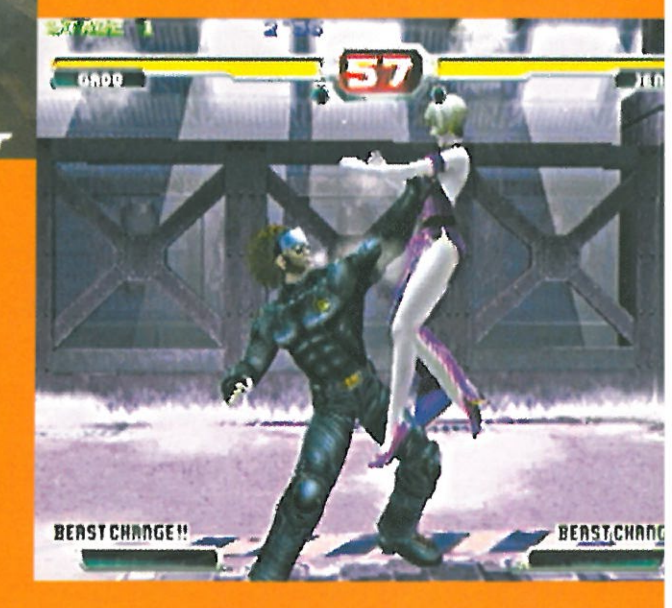
XION ¿Por qué los malos de los juegos nipones son altos, guapos, resultones, con dinero y... encima son malvados? ¿Qué razón, siendo así, para convertirse en seres amargados con ganas de acabar con la humanidad? Redactando en Planet nos gustaría verlos... Momentos de indignación más tarde, diremos que éste es el caso de Xion, un carismático púgil que pretende sumir el mundo en la oscuridad, traer la desesperación a la humanidad y bla, bla, bla (lo de siempre vamos). Es capaz de mutarse en el 'No-Nacido', un espectacular insecto metálico de golpes rápidos y apéndices cortantes.

KOHRYU Como buen topo que es, este personaje debería haber quedado enterrado a varios metros por debajo del suelo, sin salir en esta tercera parte. Y es que Kohryu es prácticamente igual que Bakuryu, el otro ninja del juego. Tiene los mismos movimientos, casi los mismos combos y encima se transforma (igual que Bakuryu) en un topo. Eeeeh, pero no penséis mal acerca de las ganas de trabajar de los chicos de Eighting... porque es un topo ¡de acero!, circunstancia que cambia muchísimo el personaje (sí, sí...)

URANUS Junto con Xion, uno de los personajes más espectaculares de *BR3*. Uranus es luchadora que parece producto de ingeniería genética (incluso tiene su extraño nombre grabado, cual prototipo, en su ropa). Eso explicaría que sea un auténtico bellezón con más curvas que la saga completa de *Gran Turismo*, que pueda levitar, y que lance rayos por las manos como quien tira caspa por los pelos. Su espectacular transformación la convierte en Quimera, un gigantesco bicho (tan peludo que no sabemos si lo han parido o lo han tejido), lleno de cuernos y con una fuerza y una *bad milk* del tipo 'Hulk recién levantado'.







ropa, pelo y 'de rebote' (nos referimos a los movimientos de los pechos de las luchadoras cuando se mueven: ¡ya quisiera Flan Dhul texturas así para sus productos!). Pero el modelado poligonal de los púgiles en su forma humana palidece ante el de las formas bestiales, auténticos espectáculos mutantes en movimiento. Como ejemplos tenemos a Stun, que se convierte en un gigantesco escarabajo de armadura brillante y hélitros en continuo movimiento; la increíble mujer-murciélago únicamente lleva puestas unas enormes alas membranosas que apenas contienen su desbordante figura; Yugo es ahora un lobo con una estética manga muy marcada, y Busuzima se transmuta en un gomoso, formidable y colorido camaleón. Asimismo, los escenarios están más trabajados que nunca e incluso muestran un mínimo de interactividad. En el transcurso del combate podremos romper las barreras de cierto escenario para aumentar el campo de batalla, mientras que en otro una plataforma suspendida se derrumbará, obligándonos a pelear en el nivel inferior de un patio. A pesar de ser bastante más atractivos que en los dos anteriores *BR*, los escenarios están muy lejos de la calidad y la inmersión de los de *Dead or Alive 2*, e incluso en algunos hay cierto tufillo a fotocopia bastante sospechoso (consideraremos que el Aeropuerto es un homenaje a aquel fantástico escenario de *King of Fighters 99*...)

EL MODELADO POLIGONAL DE LOS PÚGILES EN SU FORMA HUMANA PALIDECE ANTE EL DE LAS FORMAS BESTIALES, AUTÉNTICOS ESPECTÁCULOS MUTANTES EN MOVIMIENTO

La notable parte gráfica tiene un punto negro: las ignominiosas ilustraciones que se nos muestran al principio y al final del modo Arcade, y que 'desarrollan' la historia de cada personaje. Y es que ver un dibujo al principio y otro al final con cuatro letras de fondo para cada personaje sabe a poco, teniendo en cuenta los impecables vídeos o secuencias generadas por la consola que nos ofrecen otros muchos juegos. Y precisamente modos de juego no le sobran a Bloody Roar 3, ya que aparte del Arcade nos tendremos que conformar con los más que conocidos Survival y Vs., que podremos variar ligeramente activando ciertos extras (en el Sumo Mode acabaremos con un contrincante haciéndole caer, el Super Beast Mode permite empezar en nuestro estado bestial y transformarnos en el de Super Bestia, etc.) *Bloody Roar 3* es un notable beat'em-up, rápido, vibrante, lleno de pirotecnia audiovisual y con una acción furiosa. Vamos, como *BR 2*, pero con 96 bits de diferencia, que se notan únicamente en la parte gráfica. Ésta es una alternativa magnífica a la lentitud de *Tekken Tag* y la mediocridad de *Street Fighter EX 3*, que a pesar de contar pocos modos de juego tiene un pique de antología a dos jugadores. Los que no hayan disfrutado nunca con esta saga de licántropos, ésta es una buena oportunidad para iniciarse.

MÁS BESTIA TODAVÍA

Por si pelear con un enorme conejo embutido en un traje de enfermera o un leopardo con una camiseta de tirantes no fuera suficientemente extraño / horteroide, *Bloody Roar 3* nos permite 'evolucionar' a un estado más avanzado de bestia. Cual supersaiyano de *Bola de Dragón*, nuestro mutado luchador podrá 'superar la fuerza de la súper bestia que ha superado la fuerza de la súper bestia'. En ese momento un halo de energía y rayitos amarillos le rodeará, acompañado de un zumbido para dar sensación así como de mucho poder y tal. Durante un tiempo límite, mientras dure esta segunda transformación, seremos sensiblemente más rápidos y nuestros zarpazos quitarán algo más de energía.

ARRIBA

RÁPIDO Y FURIOSO
LAS MEJORAS GRÁFICAS
LOS COMBATES A DOS JUGADORES

ABAJO

SÓLO TRES PERSONAJES NUEVOS
NOVEDADES BAJO MÍNIMOS
QUEREMOS MÁS MODOS DE JUEGO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

8

PLANETSTATION Y VIRGIN INTERACTIVE

SORTEAMOS...

25 JUEGOS PROMOCIONALES

BLOODY ROAR 3

SORTEAMOS 25 JUEGOS PROMOCIONALES DEL FRENÉTICO BEAT'EM-UP BLOODY ROAR 3 DE VIRGIN. **¿QUIERES SER EL AFORTUNADO POSEEDOR DE UNO DE ELLOS?** PUES SÓLO TIENES QUE RESPONDER A ESTA FIERA PREGUNTA:

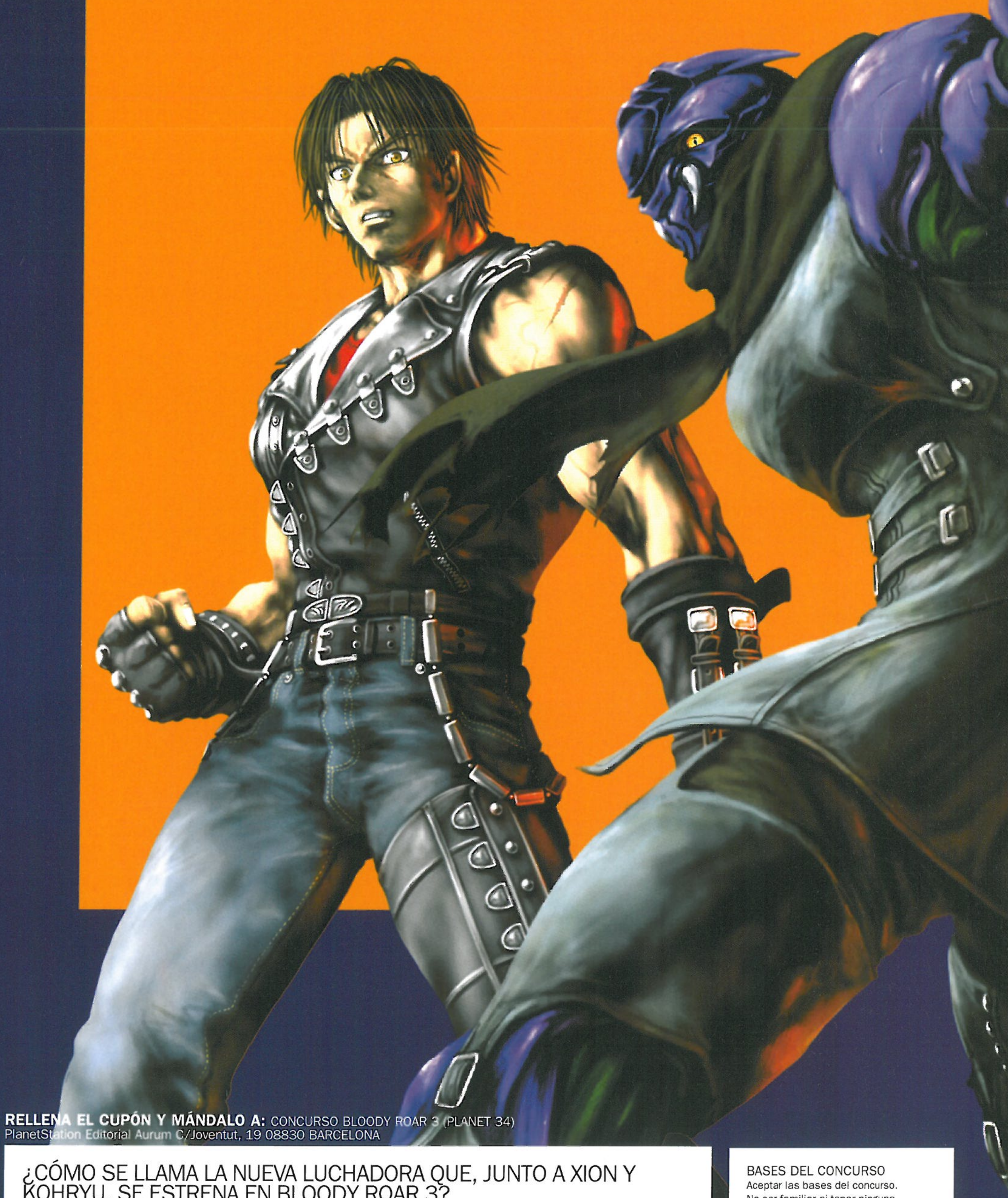
¿CÓMO SE LLAMA LA NUEVA LUCHADORA QUE, JUNTO A XION Y KOHRYU, SE ESTRENA EN BLOODY ROAR 3?

A **URANUS**
B **SUEGRUS**
C **ALICE**
D **JENNY**







RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO BLOODY ROAR 3 (PLANET 34)
PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

¿CÓMO SE LLAMA LA NUEVA LUCHADORA QUE, JUNTO A XION Y KOHRYU, SE ESTRENA EN BLOODY ROAR 3?

A URANUS
B SUEGRUS
C ALICE
D JENNY

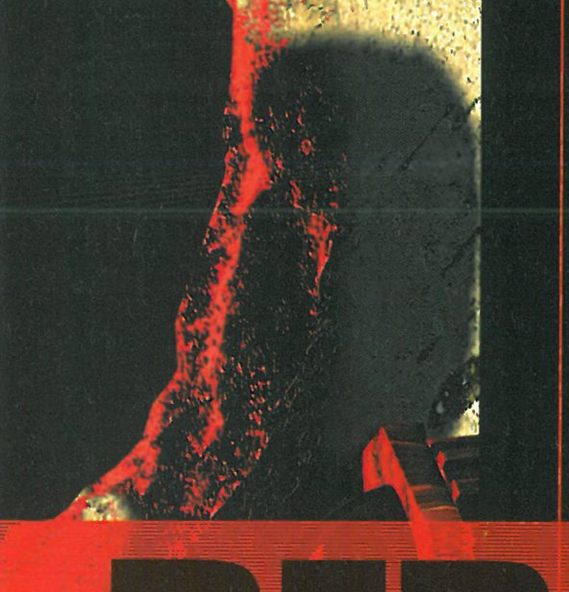
NOMBRE

DIRECCIÓN

TELÉFONO

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
El sorteo se celebrará el 3 de octubre de 2.001 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario).
Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 36 de *PlanetStation*.



RED FACTION

PASIÓN SIN COMPASIÓN



¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **VOLITION**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **10.990 PESETAS**



En un futuro lejano, el hombre ha expandido su canceroso dominio en la Tierra a otros planetas. Eres Parker, un sacrificado minero cuya vida consiste en extraer minerales preciosos de Marte. Las condiciones son duras, el número de accidentes y muertes laborales es elevado y los obreros están que trinan... así que a hacer la revolución se ha dicho. *Red Faction* empieza en el momento en que terminas tu turno y te diriges a las duchas, cuando ves a un colega entablando una pelea con uno de los guardias de la mina. Es hora de que empiece la lucha, y los mineros se enfrentan a la corporación fascista con las armas que encuentran por ahí. Teniendo en cuenta que parte de la protesta de los mineros tiene que ver con sus letales condiciones de trabajo, resulta irónico que las primeras medidas tomadas sean







apalear a un hombre con una pica, hacerse con su pistola y matar también a todos sus conocidos.

Red Faction es un largo *shooter* con toques de aventura sin niveles, con sólo alguna pausa ocasional para cargar otra sección.

MOLA DEMOLER

Red Faction (que comenzó desarrollándose como si fuera la cuarta parte de *Descent*) incorpora una innovadora técnica llamada Geo-Mod (Geometric Modification). Estamos ante una gran obra de ingeniería informática que nos permitirá destrozar toda clase de objetos y escenarios. Para entendernos, un cohete bien dirigido a una pared puede causar un gran boquete que nos descubra un pasaje secreto, un power-up oculto o que nos permita incluso la posibilidad de ir excavando largos túneles a misilazos. Esto introduce un nuevo factor de diversión y exploración, ya que lejos de quedarse en una simple innovación técnica, los desarrolladores lo han utilizado para hacer mucho más abierto nuestro recorrido en *Red Faction*.

UN COHETE BIEN DIRIGIDO A UNA PARED PUEDE CAUSAR UN GRAN BOQUETE QUE NOS DESCUBRA UN PASAJE SECRETO, UN POWER-UP OCULTO O QUE NOS PERMITA INCLUSO LA POSIBILIDAD DE IR EXCAVANDO LARGOS TÚNELES A MISILAZOS

Hay que tener en cuenta que este *shooter* aporta un elemento fundamental que lo distancia de los habituales del género, excepción hecha de *Half-Life* para PC: su argumento. *Quake III* no tiene historia, ni construcciones destructibles ni un relato para un solo jugador del que poder hablar. Ni tampoco tiene vehículos con los que poder conducir y atropellar a los enemigos, incluido un tanque de perforación como el de la escena del taxista robot de *Desafío total*, un mini submarino al estilo *Abyss* o un auto de transporte blindado.

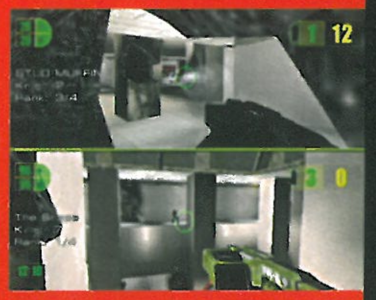
PUERTA A LOS CLICHÉS

Como comentábamos antes, la técnica Geo Mod permite resquebrajar paredes a base de cargas explosivas o misilazos. Las razones en contra de poder volar el decorado siempre han argumentado que, si puedes demoler una pared, no necesitas ir desde A, donde encontrarás una llave roja, hasta B, donde puedes abrir la puerta roja. Si de entrada pudieras limitarte a abrir un boquete a través de puerta roja, no

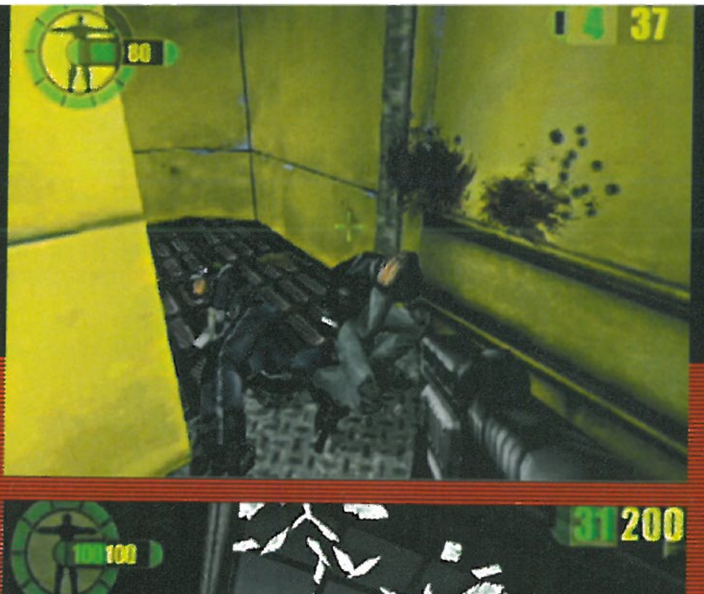
FIESTA PARA DOS

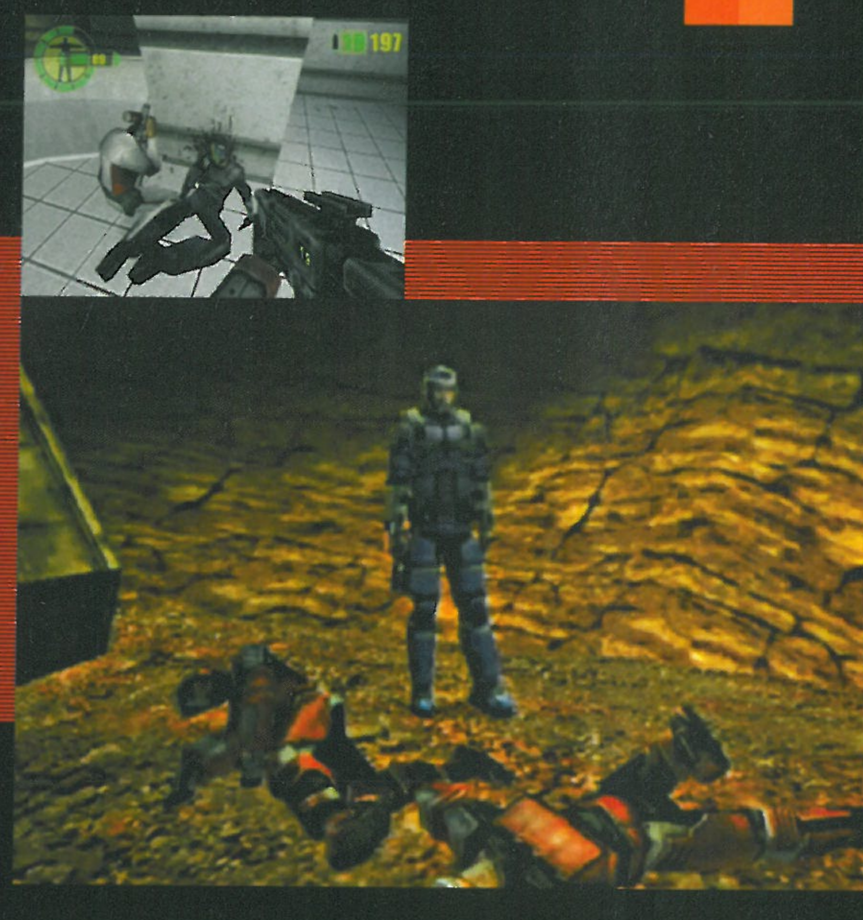
Como cabe esperar, *Red Faction* incorpora un modo multijugador. Sólo dos pueden jugar en cualquier momento, y el número de *bots* con IA depende del tamaño de la arena elegida. Pero hay que decir en favor del juego que funciona de maravilla, e incluso presenta un nivel llamado 'El vestíbulo' que reproduce cierta secuencia de acción de la genial película *The Matrix*. ¿Adivináis cuál?













CUIDADO, PSICÓPATA A BORDO

Hay muchos vehículos desperdigados por Marte pidiendo a gritos que los conduzcas, pilotes o pases por encima del torso del enemigo. Estas sesiones de vehículos nunca son demasiado largas o cortas, sino perfectas para brindarte un respiro en tus correrías como ángel de la muerte. *G-Police* dedicó un juego entero a este tipo de acción; *Red Faction*, por su parte, sólo te da una pequeña muestra. Da la impresión de que Volition sólo lo hace para lucir su buen hacer programando.



tendrías un estímulo para explorar por completo el mapa del nivel. Bueno, pues adiós muy buenas a los tópicos gastados del videojuego: en *Red Faction* no hay llaves. Seguimos teniendo que pulsar interruptores para activar cerrojos, y algunas paredes y puertas son a prueba de bombas, pero no hay llaves.

Contando con este 'reclamo explosivo', habría sido fácil depender en gran medida de lo que serían estrategias de perforación. Y de hecho en algunos momentos del juego verás que la opción te permite en efecto elegir con precisión cómo quieres proceder, según tu estado de ánimo.

HAY QUE TENER EN CUENTA QUE ESTE SHOOTER APORTA UN ELEMENTO FUNDAMENTAL QUE LO DISTANCIA DE LOS HABITUALES DEL GÉNERO, EXCEPCIÓN HECHA DE HALF-LIFE: SU ARGUMENTO

MOMENTOS ESTELARES

A pesar de la más que correcta parte técnica, de contar con un argumento sólido y de tener algunos de los momentos más memorables jugados en una PlayStation 2, *Red Faction* posee grandes pegas que le impiden entrar en el Olimpo de los grandes. Para empezar, encontramos los incesantes y sobre todo largos tiempos de carga entre sección y sección de mapeado. En segundo lugar, el control. Ya sabemos que el mando de PlayStation 2 no es el controlador más adecuado para jugar a un shooter en primera persona y que no puede compararse a utilizar un teclado y un ratón. Pero es que los señores de Volition no han contemplado la posibilidad de poder conectar estos periféricos vía USB a nuestra consola de 128 bits. Por último, aunque al principio el juego se nos hace enorme (con la posibilidad de buscar nuevos caminos a misilazo limpio), conforme nos acercamos al final se van acortando nuestras posibilidades de acción. Además, tendremos que refinar nuestras maniobras: ya no podremos ir destrozando alegremente cuanto nos apetezca, sino que deberemos medir cautelosamente nuestros pasos en cada tramo.

Todos estos son detalles que ensombrecen sólo en parte la grandeza de este bestial shoot'em-up. *TimeSplitters* fue la revelación, *Unreal Tournament* la confirmación, y *Quake III* la consagración de un género cuyo futuro no acabábamos de ver claro en PS2, y que *Red Faction* se ha encargado de afianzar definitivamente. Si tienes una PS2 y te has hartado de disparar todo lo posible en los títulos anteriormente mencionados, éste es tu juego.

ARRIBA

ESCENARIOS 100% MACHACABLES
¡UN SHOOTER CON ARGUMENTO!
TÉCNICAMENTE MUY NOTABLE

ABAJO

TIEMPOS DE CARGA LARGOS
EL CONTROL
CONFORME AVANZA, PIERDE PROFUNDIDAD

VALORACIÓN PARCIAL

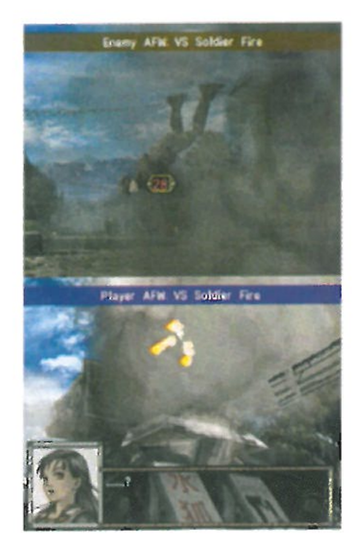
AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5







RING OF RED

LOS GIGANTES DE HIERRO

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ESTRATEGIA**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Al final de la Segunda Guerra Mundial Japón no se rinde y acaba siendo invadida por EEUU y la Unión Soviética, quedando el país partido en dos. ¿Qué hacen los habitantes del Sol Naciente en esta situación crítica? Pues construyen robots gigantes y empiezan a combatir entre ellos como posesos. Lógico. Tras esta astuta trama de política-ficción se esconde uno de los mejores juegos de estrategia de PlayStation 2, *Ring Of Red*, que hará las delicias de aquellos que disfruten de las batallas con un poco de 'coco'. Bueno, tampoco nos engañemos, *Ring Of Red* es bastante sencillo comparado con otros títulos para estrategas que pueblan el mundo del PC. Pero su mecánica, aun siendo simple, ofrece los suficientes alicientes para entretener durante… ¡50 horas de juego!

ES EL TURNO DE LOS ROBOTS

El juego se divide en dos partes básicas. En la del mapa podremos mover nuestras unidades-robot por turnos, siguiendo las pautas que nos indique la misión (aniquilar a todos los enemigos, conquistar una base, etc…). La otra parte es la de los combates en sí, en la que podremos disfrutar de unos estupendos gráficos tridimensionales mientras tomamos las decisiones pertinentes. La gama de opciones de batalla son lo suficientemente amplias como para no aburrir, y a la vez lo suficientemente simples para que nadie se pierda en un mar de menús. Básicamente las acciones que están a nuestro alcance se resumen en ir hacia delante o hacia atrás (la distancia óptima respecto al enemigo varia según el robot manejado), disparar, ejecutar un

LOS ROBOTS ESTÁN PERFECTAMENTE RECREADOS EN 3D, CREANDO UNA LOGRADA SENSACIÓN DE SER UNOS ARMATOSTES DE VARIAS TONELADAS

MENEA EL ESQUELETO METÁLICO

A medida que acumulamos experiencia de batalla, desbloquearemos progresivamente temibles movimientos especiales con los que dejar de una pieza (o más bien hacerle saltar las piezas) al contrario. Desde recargas instantáneas de disparo hasta certeros tortazos en el cuerpo a cuerpo, pasando por movimientos de esquive, la variedad de posibilidades no hace más que crecer a medida que avanzamos en el juego.





movimiento especial y dar órdenes a nuestras tropas.

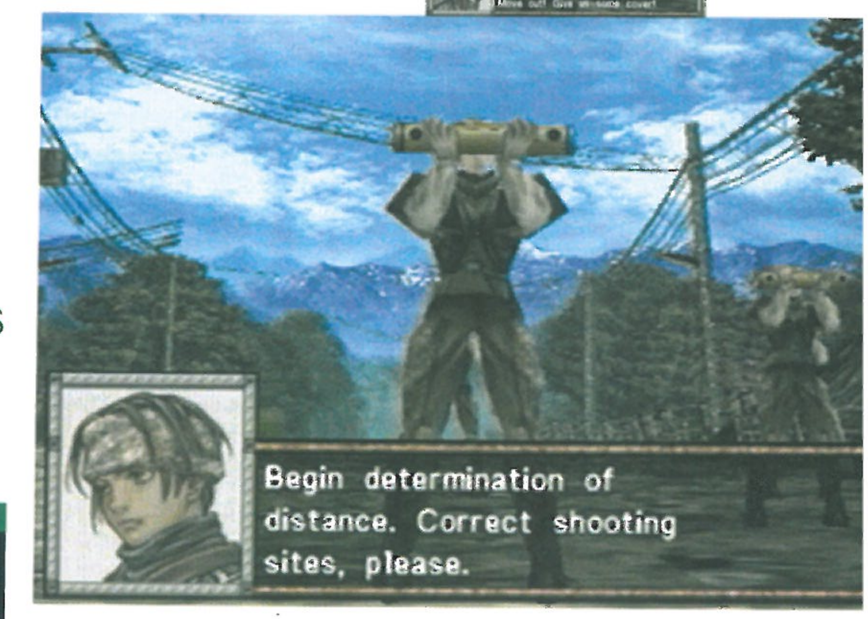
Este último aspecto, el de ordenar a pelotones de soldados que nos acompañan, es uno de los más originales y divertidos de *Ring Of Red*. Y es que cada robot puede ir escoltado por tres grupos de infantería especializada en tareas diversas, como plantar minas, atacar con *bazookas* o reparar los daños de nuestro vehículo. Estas tropas se pueden ir cambiando por nuevos soldados que se unen a nuestro ejército.

Aparte de ser un título de estrategia muy entretenido, *Ring Of Red* también cuenta con la baza de tener unos gráficos bastante superiores a lo visto normalmente en este género. Los robots están perfectamente recreados en 3D, creando una lograda sensación de ser unos armatostes de varias toneladas. Los soldados, aunque tienen buenas animaciones, no están tan logrados gráficamente, y los campos de batalla son bastante variados (hay bosques, ríos, ciudades en ruinas...). Los programadores incluso se han permitido la frivolidad de cambiar la iluminación según la hora del día en la que se desarrollen las luchas (mañana, tarde, noche, amanecer...) Por desgracia, los gráficos del mapa son bastante simples: sólo vemos unos robotillos monocolores sobre una cuadrícula.

Pese a sus innegables cualidades, no podemos pasar por alto ciertos aspectos que entorpecen las partidas de *Ring Of Red*. En las batallas hay un montón de secuencias medianamente largas (como ocurría en *Kessen*) que no podemos saltar para agilizar la acción. Además entre misión y misión hay un montón de diálogos escritos entre los pilotos y militares bastante infumables y que además... ¡están en inglés!

Así las cosas, sólo recomendamos el juego a usuarios que tengan la virtud de la paciencia. *Ring Of Red* está especialmente indicado para los que disfrutaron con títulos como *Front Mission 3* o *Kessen*, que aquí encontrarán una mecánica atractiva y una ambientación bélica sobresaliente. El resto, que lo prueben antes de comprarlo.

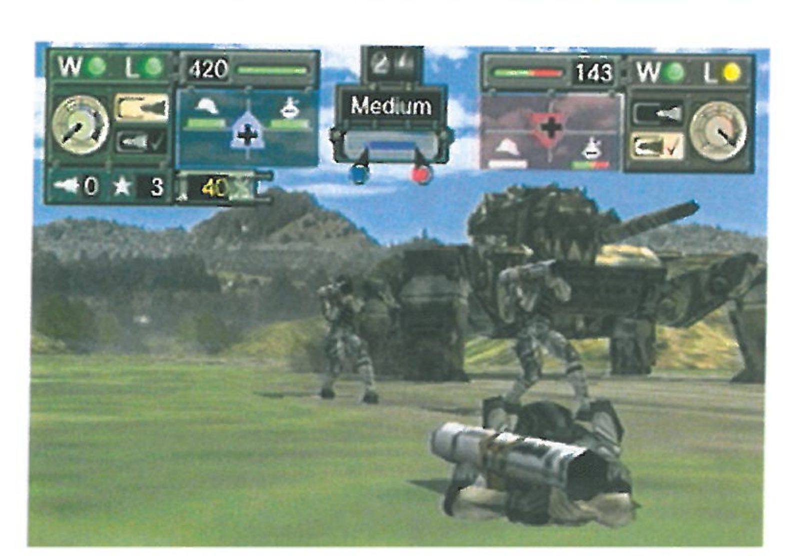
CADA ROBOT PUEDE IR ESCOLTADO POR TRES GRUPOS DE INFANTERÍA ESPECIALIZADA EN TAREAS DIVERSAS, COMO PLANTAR MINAS, ATACAR CON BAZOOKAS O REPARAR LOS DAÑOS DE NUESTRO VEHÍCULO



CARGUEN, APUNTEN Y... ¡ESPEREN!

Siendo *Ring Of Red* un juego de estrategia no esperéis acabar con los enemigos a gatillazo limpio. Cada disparo requiere un largo tiempo de recarga y, una vez con el cañón a punto, hay que esperar a tener un blanco claro. Para tener una certera puntería no hay que ser especialmente habilidoso: basta con dejar que nuestra máquina apunte automáticamente (cuanto más tiempo le demos, más seguro será nuestro disparo).





ARRIBA
- GRÁFICOS DE BATALLA VISTOSOS
- EL CONTROL DE TROPAS TERRESTRES
- ESTÉTICA RETRO LOGRADA

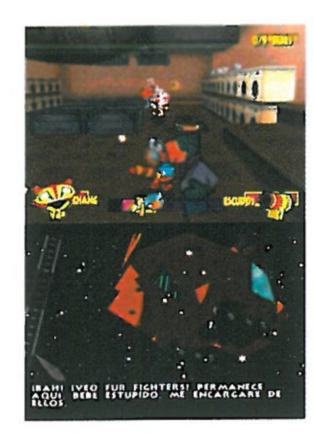
ABAJO
- LARGAS PARRAFADAS EN INGLÉS
- LOS GRÁFICOS DEL MAPA
- NO PODER SALTARNOS CIERTAS ESCENAS

VALORACIÓN PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	6,5

VALORACIÓN GLOBAL

8





FUR FIGHTERS: VIGGO'S REVENGE

PELUDOS Y PELIGROSOS

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**BIZARRE CREATIONS**
EDITOR	**ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR	**ACCLAIM**
PRECIO	**9.990 PESETAS**

La caída en desgracia de la Dreamcast ha tenido como consecuencia inmediata un aluvión de conversiones de sus juegos para PlayStation 2. *24 Horas de Le Mans* (comentado en este mismo número), *Crazy Taxi*, el cercano *18 Wheeler*... la lista es cada vez más extensa. Bizarre Creations contribuye a aumentarla con una versión de *Fur Fighters*, que esta vez nos llega camuflada con el subtítulo *Viggo's Revenge*.

Y decimos camuflada porque este juego es básicamente el mismo que apareció para la consola de Sega con algunas novedades que no afectan para nada ni a la jugabilidad ni a la historia del primer *Fur Fighters*. El cambio más evidente es la mutación que han sufrido tanto los personajes como los escenarios. La técnica *cell shading* utilizada por Sega en su *Jet Set Radio* sigue ganando adeptos, y ahora los seis peludos protagonistas parecen más que nunca sacados de una película de dibujos animados. Otra novedad es la inclusión de voces (en inglés, pero subtituladas en castellano) en lugar de los incomprensibles gruñidos que emitían los animales.

INTERCAMBIO ANIMAL

Por lo demás la estructura del juego se mantiene invariable: el objetivo es ir rescatando a los cachorros que el General Viggo ha secuestrado, recorriendo 30 niveles en los que se mezclan a partes iguales los tiros y la resolución de puzzles. La principal novedad que aporta el juego es la necesidad de ir cambiando entre los protagonistas para resolver estos puzzles. De esta manera, deberemos aprovechar las diferentes habilidades de cada Fur Fighter (el perro Roofus es capaz de escarbar en algunos suelos, Rico el pingüino puede bucear...), y el hecho de que sólo el 'padre' de cada criatura puede rescatar a su correspondiente cachorro.

LA TÉCNICA CELL SHADING UTILIZADA POR SEGA EN SU JET SET RADIO SIGUE GANANDO ADEPTOS, Y AHORA LOS SEIS PELUDOS PROTAGONISTAS PARECEN MÁS QUE NUNCA SACADOS DE UNA PELÍCULA DE DIBUJOS ANIMADOS

Este cambio constante entre los protagonistas y la presencia de algunos divertidos minijuegos auguran una aventura entretenida. Pero la verdad es que este título se acaba haciendo demasiado repetitivo y en la mayoría de los niveles nos limitaremos a hacer juegos malabares con el intercambio de personajes, amenizados por intervalos de mucho tiroteo. Por suerte, siempre es posible jugar con el magnífico modo Fluff Match, un Death Match en el que pueden participar hasta cuatro jugadores que en esta versión cuenta con seis nuevos niveles.

Es una verdadera pena que Bizarre Creations haya optado por hacer una simple versión de este juego, en lugar de ofrecernos una auténtica secuela en la que se podían haber subsanado los pequeños fallos que impiden a *Fur Fighters* codearse con los mejores.

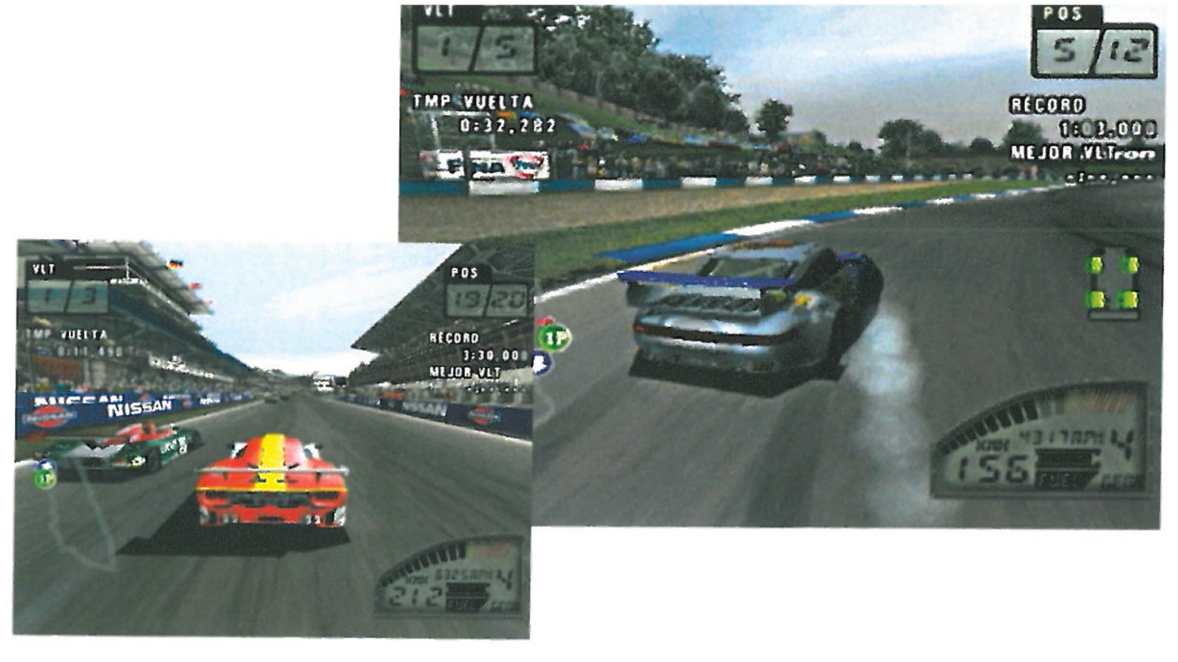
ARRIBA
- INTERESANTE MEZCLA DE AVENTURA Y SHOOTER
- EL CAMBIO EN EL ASPECTO DE LOS PERSONAJES
- EL MODO FLUFF MATCH

ABAJO
- DEMASIADO REPETITIVO
- VERSIÓN DE DREAMCAST CAMUFLADA
- ABSTENERSE MIEMBROS DE PROTECTORAS DE ANIMALES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	7







24 HORAS DE LE MANS

A LA SOMBRA DE UN TURISMO

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**CONDUCCIÓN**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**MELBOURNE HOUSE**
EDITOR	**INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR	**INFOGRAMES**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

Como los lectores más cultivados ya deben suponer, este *24 Horas de Le Mans* es una versión del juego aparecido hace ya algunos meses para Dreamcast y PS One. Al igual que en el título original para la consola de Sega, el simulador de Infogrames va a tener que competir con auténticos juegazos. Si entonces se tuvo que ver las caras con *F355 Challenge* o *Metropolis Street Racer*, ahora le toca hacer frente al máximo aspirante al trono de este género: *Gran Turismo 3*.

Para afrontar esta batalla cuenta con una gran baza: el encanto de la legendaria carrera francesa. Podemos participar, literalmente, en las 24 Horas de Le Mans (con la posibilidad, por suerte, de grabar de vez en cuando). Pero para los que no tengan tanta paciencia también es posible limitar el tiempo hasta dejarlo en 10 minutos. De todas formas el completo apartado de opciones no acaba aquí. También podemos participar en un Campeonato con la estructura clásica (ir desbloqueando nuevas categorías y coches), una Carrera Rápida o un modo Multijugador.

El principal problema de este título es que la sombra de *Gran Turismo 3* es demasiado alargada. Gráficamente, *24 Horas de Le Mans* es bastante correcto e incluso cuenta con algunos aspectos notables, pero no se acerca a la perfección de la joya de Poliphony Digital. Con respecto a la versión de Dreamcast el juego ha perdido resolución y algunos polígonos cuentan con unos impresionantes dientes de sierra (no estaría nada mal algo de *anti-aliasing*). Los reflejos en los coches, aunque espectaculares, son demasiado exagerados (que sepamos, ningún bólido tiene la carrocería fabricada en cristal).

PODEMOS PARTICIPAR LITERALMENTE EN LAS 24 HORAS DE LE MANS CON LA POSIBILIDAD, POR SUERTE, DE GRABAR DE VEZ EN CUANDO

Además cabe destacar la existencia de pop-up en momentos puntuales, el bajo nivel de detalle de los circuitos y lo peor del apartado visual: unos efectos de luz y de partículas que dejan bastante que desear.

24 Horas de Le Mans es un juego recomendable para los amantes de los simuladores, que además cuenta con 30 coches y dos circuitos que no estaban en la versión de Dreamcast. Es una pena que su principal problema sea la proximidad del lanzamiento de (sí, lo adivinasteis) *Gran Turismo 3*, porque esto le va a restar algo de la atención que sin duda merece.





ARRIBA

MUCHAS OPCIONES

PUEDES CORRER DURANTE 24 HORAS

APARTADO GRÁFICO NOTABLE...

ABAJO

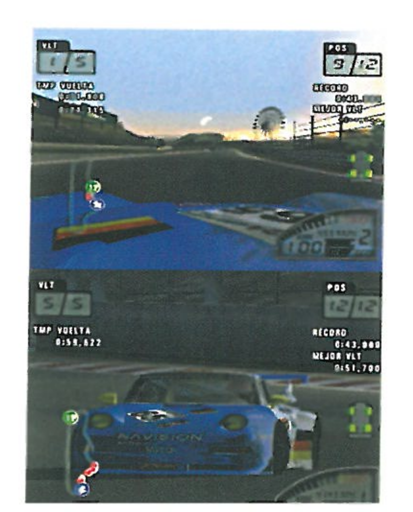
...PERO CON ALGUNOS EFECTOS VISUALES MUY FLOJOS

LOS COCHES LLEVAN DEMASIADA CERA

GRAN TURISMO 3 ESTÁ CERCA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8
VIDILLA	7,5













GAUNTLET: DARK LEGACY

DRAGONES SIN MAZMORRAS

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **9.900 PESETAS**

Midway sigue explotando su lustrosa licencia *Gauntlet* con un nuevo juego de la serie que, más que una secuela, es una extensión de *Gauntlet: Legends*. En este DVD se mantiene el mismo sistema de juego y la estructura de los escenarios, añadiendo algunos nuevos personajes y aportando niveles completamente inéditos. La gran novedad de este *Gauntlet: Dark Legacy* es que, a diferencia de su poco memorable antecesor para PSX, sí que tiene una opción multijugador para que cuatro consoleros compartan pantalla al mismo tiempo.

Así que la clave para disfrutar de verdad de este nuevo juego de Midway es tener un Multitap, cuatro mandos y tres amigos dispuestos a perderse los partidos de

LA CLAVE PARA DISFRUTAR DE ESTE JUEGO ES TENER UN MULTITAP, CUATRO MANDOS Y TRES AMIGOS PARA PASAR UNA TARDE MATANDO MONSTRUOS DE TODA CLASE, FORMA Y COLOR



pretemporada a cambio de pasar una tarde matando monstruos de toda clase, forma y color. Es entonces cuando la diversión se multiplica exponencialmente, porque jugar solo a *Gauntlet: Dark Legacy* es como ir a la playa en solitario: está bien pero se echa en falta la compañía.

Se intuye su vocación de juego multijugador por la pequeñez de los protagonistas (si son pequeños, caben más), que provoca un impulso casi inconsciente de acercarse progresivamente al televisor para distinguir algo. Y puede que las mediocres texturas de los escenarios sean una forma de consegir que el motor gráfico del juego no sufra cuando se junten muchos personajes en pantalla.

El caso es que *Gauntlet: Dark Legacy*, pese a su histórico nombre, es un beat'em-up con algunos puzzles que no destaca por nada en especial. Pero es una opción perfecta para una de esas reuniones de amiguetes dedicadas exclusivamente a jugar con la bestia negra de Sony, en las que no queremos que nadie se quede de brazos cruzados mirando la tele.

BUSCA LAS 35.879 DIFERENCIAS

Entre estas dos imágenes distan 16 años o, como diría Antonio Machín, *Toda una vida*. Los desarrolladores de este *Gauntlet: Dark Legacy* han querido hacer un homenaje al clásico de Tengen y han recuperado las tan añoradas mazmorras para hacer una fase de bonus basada en recoger moneditas. Seguro que a los aficionados más antiguos del lugar se les llenan los ojos de lágrimas (ay, cuando algo se mete en el ojo...). Por una parte, debido a la emoción del reencuentro con todo un clásico; pero por otra por la tristeza que produce el hecho de que se vulgarice así uno de los juegos más míticos de la historia.



ARRIBA
MUCHA ACCIÓN Y MUCHOS MALOS
NOTABLE SENTIDO DEL HUMOR
RECUPERA EL MÍTICO *GAUNTLET*...

ABAJO
...PERO SIN LA MAGIA DEL ORIGINAL
GRÁFICAMENTE MEDIOCRE
REPETITIVO, REPETITIVO, REPETITIVO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	5,5
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	5

VALORACIÓN GLOBAL
6

MTV MUSIC GENERATOR 2

SÓLO MÚSICA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **MUSICAL**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **JESTER INTERACTIVE**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **10.990 PESETAS**

Muchos habréis visto el título de *MTV Music Generator 2* y os habréis preguntado con razón "¿Dónde diablos está el primer *MTV Music Generator*?". Y es que el antecesor de este título, aparecido en 32 bits, recibió en España el nombre de *Music 2000* que, suponemos, sonará más a nuestros informados lectores. La saga *Music* está concebida como una excelente utilidad para consolas que permite crear música sin necesidad de saber qué es el solfeo o una semicorchea, y esta última entrega no es una excepción.

Los programadores de Jester Interactive han optado por profesionalizar *MTV Music Generator 2*, lo cual significa que ahora da muchas más posibilidades para componer. Pero a la vez es bastante más complicado a la hora de usarlo. Si para hacer una canción en *Music 2000* bastaba con cargar el programa y ponerse a trastear en los menús, en esta nueva entrega hay que leer atentamente el manual de instrucciones antes de hacer nada. Los primeros intentos a la hora de componer son bastante frustrantes, y sólo tras unas buenas horas de práctica nos daremos cuenta de la amplitud de posibilidades de este, ejem, ¿juego?

Todos aquellos que tengan aspiraciones de DJ y hayan soñado con torturar a sus amigos con ellas disfrutarán de un mejorado editor de riffs (bucles melódicos para los profanos), casi 10.000 muestras de sonido sampleadas y la posibilidad de realizar auténticas polifonías a través de los 48 canales de sonido de la PlayStation 2. Los que simplemente quieran entretenerse un rato sin tener que pensar demasiado, más vale que se compren una armónica, porque *MTV Music Generator 2* puede desbordarles.

LOS PRIMEROS INTENTOS A LA HORA DE COMPONER SON BASTANTE FRUSTRANTES, Y SÓLO TRAS UNAS BUENAS HORAS DE PRÁCTICA NOS DAREMOS CUENTA DE LA AMPLITUD DE POSIBILIDADES DE TÍTULO

En el aspecto gráfico las novedades se limitan a diversos diseños de menú a elegir o *skins* y una presentación en vídeo a cargo del reputado DJ David Morales, que tiene el desparpajo digno de un presentador de *Teletienda*. Por supuesto se han añadido efectos gráficos a los 'vídeos' de acompañamiento que podemos confeccionar para nuestras composiciones, llenos de efectos psicodélicos y figuras poligonales.

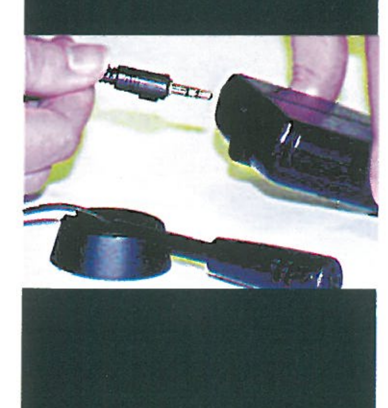
REMEZCLADOR DE ÉXITOS

Otro extra destacado son las 14 composiciones originales de reputados grupos como Gorillaz y Apollo 4:40, que pueden ser manipuladas a nuestro gusto con el programa para crear nuestros remixes particulares. Sería injusto olvidar el modo multijugador Jam en el que podremos improvisar música junto con otros usuarios (hasta 8 con el Multitap).

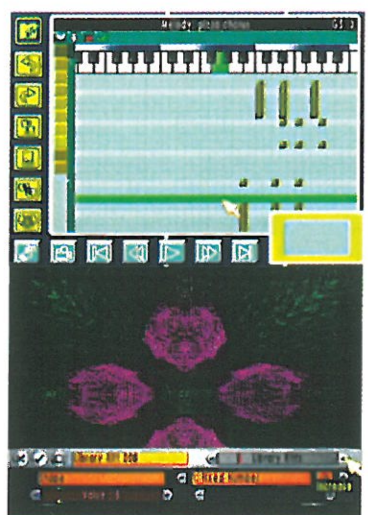
Definitivamente la valía de *MTV Music Generator 2* depende de las pretensiones del usuario. Como herramienta de creación ofrece tantas o más prestaciones que muchos equipos profesionales, pero ha perdido el manejo intuitivo de *Music 2000*. Un título sólo apto para iniciados.

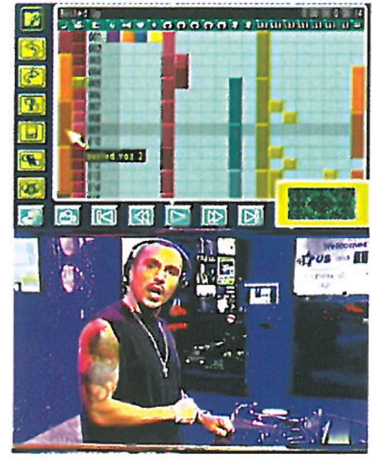
SAMPLEANDO QUE ES GERUNDIO

Los sibaritas de la música de clubs sacarán el máximo rendimiento a *MTV Music Generator* con el USB Sampler. Este artilugio, por desgracia, no se vende conjuntamente con el juego. Si queremos hacernos con un ejemplar deberemos pedirlo a la central británica de Codemasters, y cuesta 20 libras (unas 5.000 pesetas). Gracias a este artilugio se pueden conectar todo tipo de fuentes de sonido a la consola (cassettes, CDs, etc...) y grabar en la memoria trozos de canciones comerciales para reutilizar en nuestras composiciones. Por si fuera poco también incluye un micro para poner voz propia a nuestros futuros *hit-singles*.











ARRIBA
MILES DE POSIBILIDADES
MÁS 'PROFESIONAL'
14 CANCIONES COMERCIALES A RETOCAR

ABAJO
NO INCLUYE EL USB SAMPLER
MANEJO POCO INTUITIVO
GRÁFICOS TESTIMONIALES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	—
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8





ATV OFF ROAD

SALTANDO VOY, SALTANDO VENGO

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**CONDUCCIÓN**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**RAINBOW STUDIOS**
EDITOR	**SONY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**9.990 PESETAS**

Dejando aparte el magnífico *Moto GP* de Namco, el género del motociclismo prácticamente no tiene representantes en el catálogo de la PS2. Es por ello que hay que recibir este nuevo título de Rainbow Studios (que ya destacaron en el género con *Motocross Madness* para PC) con los brazos abiertos. Sobre todo porque es un título del que apenas se ha hablado, pero que tiene atractivos suficientes para situarse entre lo mejorcito de la 128 bits de Sony.

Cabe destacar la enorme jugabilidad que le da un control sencillísimo pero que oculta una gran complejidad de movimientos especiales (un poco en la línea del magnífico *SSX*). Además, encontraremos cuatro modos de juego, 21 motos disponibles desde el principio (todas modelos reales) y un modo multijugador a pantalla partida magnífico (el motor gráfico aguanta cuatro jugadores sin problemas). Se le puede achacar la enanez de los gráficos y la niebla de los fondos, pero son defectos que no empañan el atractivo de un título magnífico que no sólo enganchará a los moteros.

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

8,5











STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

YODA, TU MAESTRO DE VERANO

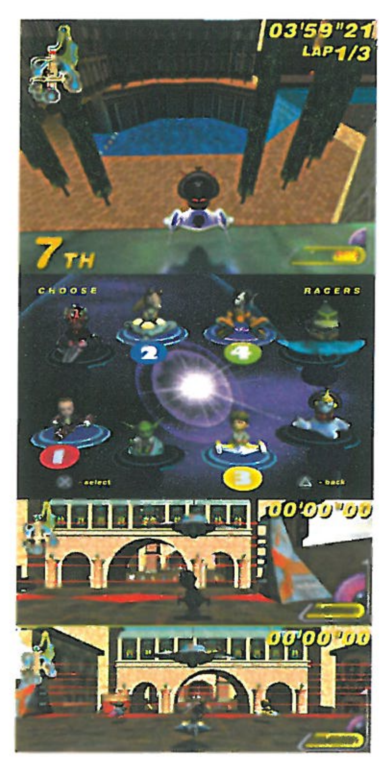
PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**CARRERAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**LUCAS LEARNING**
EDITOR	**LUCAS LEARNING**
DISTRIBUIDOR	**ELECTRONIC ARTS**
PRECIO	**10.490 PESETAS**

Dentro del nutrido panorama de juegos de la saga cinematográfica de *La Guerra de las Galaxias* tuvimos recientemente una alegría con *Star Wars: Starfighter*, un competente simulador de piloto espacial que recogía la magia de los films. Ahora los programadores de Lucas nos proponen jugar a *Super Bombad Racing*, una variante sobre los clásicos juegos de carreras de karts, protagonizado por los personajes de *La Amenaza Fantasma.*. Éstos lucen unos cabezones de dimensiones estratosféricas para hacerlos más caricaturescos.
Aparte de las carreras en circuitos el título también incluye arenas de lucha en las que el único objetivo es derribar al contrario, e incluso algún extra como corredores ocutos (entre ellos Bobba Fett). Ciertamente estos ingredientes ya se han visto cientos de veces en otros juegos del género, y encima *Super Bombad Racing* tiene un apartado técnico mediocre. Lo único que nos ha llamado la atención es la gran cantidad de atajos secretos de los circuitos y el logrado pique multijugador para cuatro usuarios.

AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7
VIDILLA	4,5

VALORACIÓN GLOBAL

5,5





INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER

EMPIEZA LA PRETEMPORADA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JEMIJE **TAITO**
EDITOR **EON DIGITAL**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Los chicos de Taito sorprendieron hace poco al público japonés con un juego de fútbol en el que se podía controlar a los jugadores con un micrófono, opción que se ha suprimido en la versión PAL. A pesar de ello, *International League Soccer* cuenta con bastantes alicientes como para convertirse en un notable juego. Las animaciones de los futbolistas son realistas (se caen si centran en una posición forzada, piden el fuera de juego), los estadios son espectaculares y los efectos climáticos son muy convincentes. El problema es que la lentitud de los jugadores y algunas ralentizaciones afectan demasiado a la fluidez de los partidos. Estos defectos son el mayor lastre de un título que ofrece un sistema de control adaptable para todos los gustos y la posibilidad de colgar las puntuaciones obtenidas en Internet. También es de agradecer la inclusión del doblaje al castellano, aunque los comentarios no sean muy variados. Sin duda, con una jugabilidad más profunda, *ILS* podría codearse con los mejores el género.

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	6
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL
7,5





FLINSTONES: VIVA ROCK VEGAS

MÁS DA UNA PIEDRA

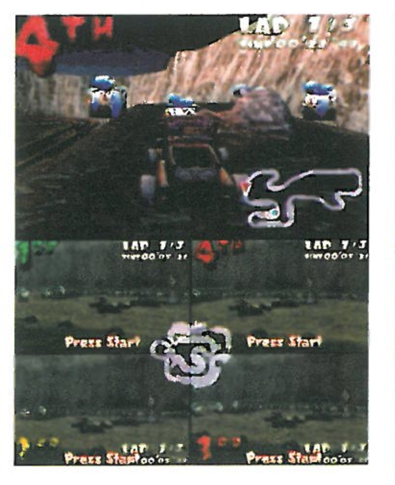
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **IDEA FACTORY**
EDITOR **SWING!**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **9.990 PESETAS**

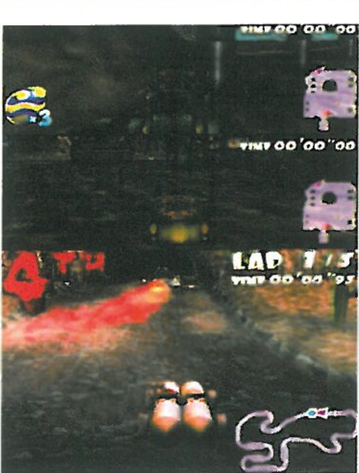
¿Os acordáis de una película basada en los personajes de *Los Picapiedra* que se estrenó el verano pasado en nuestras pantallas? Nosotros tampoco. Y es que *Viva Rock Vegas* tenía visos de ser un filme que invitaba a la siesta y a entrar en el cine bien duchado con anticaspa. Por ello, no entendemos que alguien incluso haya desarrollado un juego aprovechando el 'tirón' de la película... un año después de su aparición. Como es habitual, se ha dejado a un lado la originalidad y se ha echado mano del clásico juego de karts para dar forma a *Flintstones: Viva Rock Vegas*. Tras elegir en la 'amplia' plantilla de protagonistas (cuatro personajes: Pedro, Pablo, Wilma o Betty) a nuestro conductor, nos seleccionaremos el troncomóvil que queramos. Vamos, que todos son exactamente igual de inmanejables e injugables. Los controles son muy rígidos y cada dos por tres caeremos por precipicios y chocaremos contra las paredes, en unos escenarios con pocos detalles. En definitiva, un cúmulo de ideas y realización prehistóricas hecho videojuego de 128 bits.

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	3
VIDILLA	2

VALORACIÓN GLOBAL
2,5







TURISMO GRAN RESERVA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **POLIPHONY DIGITAL**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.990 PESETAS**

En la todavía breve historia de los videojuegos, existen unos cuantos títulos míticos que han acaparado la atención de todo el planeta. Son juegos que marcan un antes y un después, y por ello la espera antes de su lanzamiento se hace muy larga. *Gran Turismo 3 A-Spec* va a entrar por derecho propio en este selecto grupo... y además la espera ha sido de las más eternas que se recuerdan.

El año y medio que han esperado los fans de la saga para ponerle las manos encima a esta tercera parte ha tenido como consecuencia directa un cambio de nombre (*Gran Turismo 2000* ya quedaba un poco anticuado) así como un lavado de cara (y de carrocería, y de ruedas...) a nivel técnico, digno del potencial de la PlayStation 2. Y es que si algo ha demostrado claramente este juego es que se pueden eliminar por completo los dientes de sierra, el pop-up y todos esos problemillas gráficos que esperábamos no ver nunca más gracias a la nueva consola de Sony. Dejemos las cosas claras desde el




ESPECIAL
GRAN
TURISMO 3
A-SPEC



MEJOR EN COMPAÑÍA

Para redondear la grandiosa experiencia de jugar a *Gran Turismo 3 A-Spec*, no hay nada mejor que hacerse con el GT Force. Con el objetivo de facilitar el acceso de todo el mundo a este volante especialmente creado para el simulador (y para que os podáis ahorrar unas pesetillas) Sony ha decidido poner a la venta un pack especial que incluirá el juego y el volante al módico precio de 27.900 pesetas.



principio: *Gran Turismo A-Spec* es lo mejor que se ha visto técnicamente en Play 2. Al encender la consola nos introducimos de lleno en la mística de la conducción gracias a una intro que nos muestra el motor de un coche desde dentro al compás de un tema de Feeder (en lugar del *Are you Gonna Go My Way* de Lenny Kravitz de la versión americana).

A pesar de la brillantez de esta introducción, lo cierto es que no es más que un aperitivo de las excelencias visuales que se van a desplegar ante nuestros ojos. Ya habréis escuchado miles de piropos dedicados a este juego, pero por mucho que intentemos explicar lo que os vais a encontrar, no dejaréis de sorprenderos.

A UN DERRAPE DE LA PERFECCIÓN

Lo primero que llama la atención es la perfección con la que han sido reproducidos todos y cada uno de los más de 160 coches del juego (incluyendo alguna que otra sorpresa en forma de bólido de Fórmula 1). Si un vehículo de *Gran Turismo 2* estaba compuesto por unos 300 polígonos, los de *A-Spec* cuentan con entre 2.000 y 4.000. Precisamente ésta es una de las razones de los numerosos retrasos del juego. Si antes, para crear un coche, eran necesarios dos días, ahora el trabajo se alargaba hasta las dos semanas.

Pero si cuando están parados los vehículos son sencillamente fotocopias de los reales, cuando los situamos en su medio natural (o sea, los circuitos) nos empezamos a dar cuenta de la auténtica labor de investigación que ha realizado Poliphony Digital. Los reflejos en tiempo real de las carrocerías, el comportamiento ultrarrealista de los coches según su peso o características, las espectaculares repeticiones, el sonido auténtico del motor de cada vehículo... Todo está al servicio de un espectáculo audiovisual que en algunas ocasiones nos hace dudar si estamos ante una carrera de verdad.

Los 16 circuitos (tres de ellos nuevos) están a la altura de las circunstancias. No es sólo que tengan un aspecto muy sólido y que estén repletos de detalles sino que, por primera vez en la saga, se ven afectados por los cambios climáticos. Es posible, por ejemplo, disputar una carrera con el asfalto mojado para disfrutar con el estilo de conducción totalmente diferente que nos veremos obligados a desplegar. El efecto de los rayos del sol o de partículas (el polvo de las carreteras de arena, las chispas...) también son un magnífico ejemplo de lo que puede hacer la PlayStation 2, por no hablar del excelente modo multijugador.

SI ALGO HA DEMOSTRADO CLARAMENTE ESTE JUEGO ES QUE SE PUEDEN ELIMINAR POR COMPLETO LOS DIENTES DE SIERRA, EL POP-UP Y TODOS ESOS PROBLEMILLAS GRÁFICOS QUE ESPERÁBAMOS NO VER NUNCA MÁS GRACIAS A LA NUEVA CONSOLA DE SONY

PÓNGAME LO MISMO DE SIEMPRE

Quizás el mayor problema (o acierto, según se mire) de *Gran Turismo 3 A-Spec* es que detrás de este apartado técnico de lujo se esconde básicamente el mismo juego de siempre. Es cierto que algunos detalles han sido pulidos. Por ejemplo, es impresionante notar las diferencias entre conducir un mini y un Audi TT, así como la magnífica aplicación de las capacidades analógicas del Dual Shock 2. Pero la estructura es exactamente la misma que ha hecho grande a la saga. Por eso la opción estrella continúa siendo el modo Gran Turismo con toda una gama de coches japoneses.





DESPUÉS DE DISPUTAR UNA CARRERA CON EL SIMULADOR MÁS REALISTA JAMÁS CREADO, SE SUPONE QUE COMO MÍNIMO LOS VEHÍCULOS DEBERÍAN TENER ALGUNA ROZADURA O ALGO DE POLVO

americanos o europeos (aunque esta vez sin vehículos de segunda mano), así como las típicas licencias (con un nuevo carné para los rallys) y torneos para todos los gustos.

Y por supuesto, siendo fieles al espíritu de limpieza de la serie, los coches continúan llegando impolutos a la meta. Sí, ya sabemos que éste es el precio que Poliphony Digital debe pagar por disponer de modelos reales; pero es que después de disputar una carrera con el simulador más realista jamás creado, se supone que como mínimo los vehículos deberían tener alguna rozadura o algo de polvo. ¡Ni siquiera después de hacer unos 50 derrapes en un polvoriento circuito de rally hemos conseguido acabar con una mísera mota de arena en el coche!

Éstos son los pequeños detalles que todavía podrían pulirse para acercarse más a la perfección, pero de todas formas *Gran Turismo 3* es ahora mismo la mejor elección para acompañar la compra de una PlayStation 2. Es cierto que cuenta con menos coches que su predecesor, que no hay demasiadas novedades en la estructura del juego y que sólo hay tres circuitos nuevos. Aun así, todo esto no es más que una minucia después de admirar uno de los apartados técnicos más perfectos jamás creados. Sin duda, estamos ante el título que va a suponer, ahora sí, el espaldarazo definitivo de la consola de 128 bits de Sony.

NO ESTÁN TODOS LOS QUE ERAN...

Los cambios entre la banda sonora de la versión americana y la de la versión europea son bastante habituales en las diferentes entregas de *Gran Turismo*. Aunque al fin y al cabo todo depende de los gustos del jugador, para nosotros los temas de la edición yanqui de esta tercera parte ganaban por goleada. En lugar de Mötley Crüe, Judas Priest, The Cult, Jimi Hendrix o Apollo Four Fourty, aquí nos vamos a tener que conformar con grupos como Feeder, Ash, Overseer o Muse. No nos malinterpretéis: las canciones de estas bandas son buenas y aportan mucho ambiente a las carreras, pero no tienen ni mucho menos el nombre de Hendrix y compañía.



ARRIBA
- GRÁFICOS SOBERBIOS
- EXQUISITO CONTROL
- POR FIN SE ACABÓ LA ESPERA

ABAJO
- POCAS INNOVACIONES EN LA ESTRUCTURA
- LOS CAMBIOS EN LA BANDA SONORA
- SI NO PUEDES HACERTE CON EL VOLANTE...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	10
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	9,5
VIDILLA	10

VALORACIÓN GLOBAL

9,5



GT3 A-SPEC
LA GUÍA

2 JUGADORES
TARJETA 96 KB
VOLANTE GT FORCE

EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.990 PESETAS**

¡MÁS FÁCIL NO PUEDE SER!

Hay algunos fundamentos que vas a tener que dominar antes de poder lanzarte de cabeza a una competición, así que ve al modo Arcade y elige una carrera de prueba. Pero recuerda: cada coche tiene un manejo distinto, así que deberás probar unos cuantos para hacerte una idea general.

¡ATENCIÓN!

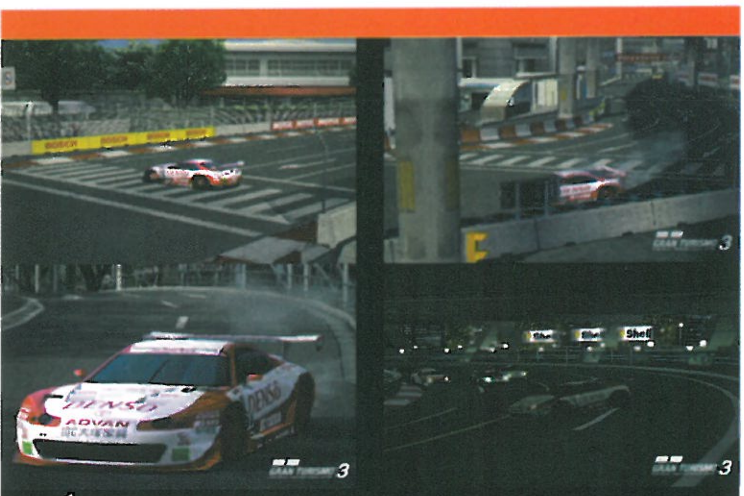
No hay trucos para *Gran Turismo 3*. Y cuando decimos que no hay trucos, queremos decir que NO HAY TRUCOS, así que ¡NO nos llaméis pidiéndonos trucos! Por si hay alguien que no lo haya pillado, lo repetimos: ¡NO USÉIS EL TELÉFONO... EN ABSOLUTO... PARA NADA... SON MALVADOS! Muchas gracias.

¡AGÁRRATE BIEN!

Lo primero que debes saber es que en este juego los coches reaccionan de forma muy realista. Si pasas uno de tus neumáticos sobre la hierba o la gravilla, la diferencia de fricción hará que la rueda en cuestión tenga menos agarre que la rueda contraria. El coche hará un trompo y perderás el control. De forma parecida, los tablones que suelen bordear las curvas de una pista proporcionan algo más de agarre que la carretera. La diferencia es muy sutil, de modo que el resultado es que el coche se irá para el interior de la curva. Esto es bueno: si usas estos tablones como es debido, te ayudarán a conseguir mayor sujeción en una curva.







DÉJATE LLEVAR

Cuando vayas a gran velocidad, a menudo tendrás que pasar una curva deslizándote o derrapando. Esto es así porque el inmenso impulso creado por la velocidad y la masa del coche supera a la tracción de los neumáticos. Si lo usas correctamente, este impulso puede ayudarte a trazar una curva manteniendo la velocidad, en vez de tener que aminorar y girar. Con demasiada frecuencia, no obstante, el impulso hará que el coche se deslice demasiado lejos en una dirección. Puedes contrarrestar esto girando las ruedas en la dirección contraria, o sea, dando un contravolantazo. Para derrapar como es debido es primordial dominar la técnica del contravolantazo.

VELOCIDAD CONSTANTE

Hay algunas curvas en las que en realidad no hace falta aminorar, pero que son un pelín demasiado bruscas para girar a toda velocidad. Sería realmente útil dar con la velocidad adecuada, ¿verdad? ¡Bueno, pues tú puedes! Al empezar a girar, suelta brevemente el acelerador. Ve dándole toquecitos (unos dos o tres por segundo) para mantener una velocidad constante. Así, no acelerarás ni aminorarás, y podrás tomar al curva. A esto lo llamaremos la técnica de la velocidad constante.



¡COCHES A TROCHE Y MOCHE!

¡Cómo conseguir los 185 coches del juego!

Vale, allá vamos. En las seis siguientes páginas hemos incluido cada uno de los 185 coches que aparecen en *Gran Turismo 3*. Desde los coches normalitos de carretera a los vehículos de F1 de tecnología punta, todos tienen un lugar en estas mismas páginas. Éste es el primer sitio en el que deberías mirar para encontrar el coche de tus sueños, o incluso para hallar el auto adecuado para superar una carrera de Copa. Aquí te contamos qué es lo que debes hacer exactamente para ponerle las manos encima a cada uno de los coches en el menor tiempo posible.

Por ejemplo, pongamos que estás desesperado por meterte en el Ford GT40. Busca la sección de Ford (está en orden alfabético. De nada), localiza el GT40 y lee la barra de información. Ahí te dirá que debes ganar la Serie All-Stars GT de nivel Amateur o bien el Campeonato Mundial Gran Turismo de nivel Profesional. Ahora busca la competición correspondiente en nuestra extensa y detallada guía (recuerda que este número sólo cubre los niveles Principiante y Amateur; el resto saldrán el mes siguiente). Es más que probable que, para ganar la competición, debas tener determinado coche, el cual sólo se podrá obtener empezando desde las categorías inferiores.

Observarás que las competiciones GT40 tienen otros premios aparte del GT40. Así que puede que no ganes el GT40 a la primera. Vaya. No te preocupes, eso sólo quiere decir que tendrás que participar en esa competición más de una vez.



COMPRAR/GANAR

Audi TT 1.8T Quattro
Concesionario (46.580 Cr.) / Gana la Carrera Audi TT de Principiante / Gana el Campeonato Americano Amateur

COMPRAR

BMW 328ci
Concesionario (50.690 Cr.)

COMPRAR

Chevrolet Camaro Z28
Concesionario (22.830 Cr.)

COMPRAR/GANAR

Chevrolet Camaro SS
Concesionario (29.530 Cr.) / Primera posición en todas las carreras del Gran Campeonato Stars And Stripes

COMPRAR

Chevrolet Corvette Grand Sport
Concesionario (40.010 Cr.)

COMPRAR

Chevrolet Corvette Z06
Concesionario (54.000 Cr.)

COMPRAR/GANAR

Chevrolet Corvette C5R
Concesionario (1.000.000 Cr.) / Primero en la Carrera de Resistencia Super Speedway de 150 Millas / Completa el juego al 50 %

SECRETO

Chevrolet Camaro, Coche de carreras
Gana el Campeonato Americano Amateur / Primero en la Carrera de Resistencia Ruta de fase especial 11

COMPRAR

Chrysler PT Cruiser
Concesionario (17.980 Cr.)

COMPRAR/GANAR

Citroen Xsara, Coche de rallies
Concesionario (350.000 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras Súper Ruta Especial 5 (Mojado)

COMPRAR/GANAR

Daihatsu Mira TR-XX Avanzato R
Concesionario (11.140 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras de la Copa Turbo Sports Principiante

COMPRAR

Daihatsu Storia X4
Concesionario (13.900 Cr.)

COMPRAR

Dodge Viper GTS
Concesionario (78.680 Cr.)

GANAR

Dodge Viper GTS Concept
Gana el GT All-Stars Profesional / Todos los Oros de la Licencia S

COMPRAR/GANAR

Dodge Viper GTS-R Team Oreca
Concesionario (1.000.000 Cr.) / Completa la Dificultad Amateur

COMPRAR

Fiat Coupé Turbo Plus
Concesionario (21.030 Cr.)

COMPRAR

Ford Mustang SVT Cobra R
Concesionario (31.150 Cr.)

GANAR

Ford Escort, Coche de Rallies
Primer puesto en todas las carreras del Maze Rally de Tahití

COMPRAR/GANAR

Ford Focus, Coche de Rallies
Concesionario (350.000 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras del Rally Smokey Mountain

GANAR

Ford GT40 1966
Gana en el GT All-Stars Amateur

GANAR

Ford GT40 1969
Gana el Campeonato Mundial Gran Turismo Profesional

COMPRAR/GANAR

Gillet Vertigo, Coche de carreras
Concesionario (1.200.000 Cr.) / Gana el Campeonato Europeo Amateur / Primero en la Carrera de Resistencia de 2 Horas de Roma

COMPRAR/GANAR

Honda CR-X del-Sol SiR
Concesionario (31.150 Cr.) / Primera posición en todas las carreras de la Copa NA Sports Car Principiante

COMPRAR/GANAR

Honda Civic SiR-II
Concesionario (18.890 Cr.) / Gana el Certamen (Meeting) Type R Principiante

COMPRAR

Honda Civic Type R
Concesionario (19.980 Cr.)

COMPRAR

Honda Integra Type R 98
Concesionario (25.160 Cr.)

COMPRAR

Honda Accord Euro-R
Concesionario (25.330 Cr.)

COMPRAR/GANAR

Honda S2000
Concesionario (33.800 Cr.) / Gana el Certamen Type R Amateur

COMPRAR

Honda S2000 Type V
Concesionario (35.600 Cr.)

COMPRAR/GANAR

Honda NSX Type S Zero
Concesionario (98.570 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras del Desafío MR Amateur

COMPRAR/GANAR

Honda NSX Type R
Concesionario (99.570 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras del Certamen Type R Amateur

SECRETO

Honda Castrol Mugen NSX GT Car
Concesionario (1.250.000 Cr.) / Gana el Campeonato All-Japan Profesional

SECRETO

Honda Raybrig NSX, Coche de carreras
Gana el GT All-Stars Amateur

SECRETO

Honda Arta NSX
Gana el Campeonato All-Japan Amateur / Primer lugar en la Carrera de Resistencia Ruta de fase especial 11

COMPRAR

Honda S2000 LM, Coche de carreras
Primer lugar en la Carrera de Resistencia Trial Mountain de 2 Horas



COMPRAR



Jaguar XKR Coupe
Concesionario (104.890 Cr.)

COMPRAR/GANAR



Jaguar XJ220, Coche de carretera
Concesionario (780.000 Cr.) / Primera plaza en la Carrera de Resistencia de la Côte D'Azur

SECRETO



Jaguar XJ220, Coche de carreras
Gana el Campeonato Mundial Gran Turismo Profesional

COMPRAR



Lancia Delta HF Integrale, Coche de rallies
Concesionario (500.000 Cr.)

COMPRAR/GANAR



Lister Storm V12, Coche de carreras
Concesionario (1.198.000 Cr.) / Primer lugar en la Carrera de Resistencia Trial Mountain de 2 Horas



COMPRAR/GANAR



Lotus Elise 190
Concesionario (58.530 Cr.) / Gana el Campeonato Europeo Amateur / Gana el Trofeo Elise Profesional

COMPRAR



Lotus Esprit V8-SE
Concesionario (106.000 Cr.)

COMPRAR



Lotus Esprit Sport 350
Concesionario (113.540 Cr.)

COMPRAR



Lotus Motor Sport Elise
Concesionario (100.000 Cr.)

COMPRAR



Mazda Demio GL-X
Concesionario (14.660 Cr.)

COMPRAR/GANAR



Mazda Miata MX-5 1989
Concesionario (16.900 Cr.) Primer lugar en todas las carreras de la Copa Clubman Principiante

COMPRAR/GANAR



Mazda Miata MX-5 1993
Concesionario (17.000 Cr.) / Primer lugar en la Carrera de Resistencia Roadster Apricot Hill / Gana el Campeonato Mundial Gran Turismo Principiante

COMPRAR/GANAR





Mazda Miata MX-5 1.8RS
Concesionario (22.950 Cr.) / Primer lugar en la Carrera de Resistencia Roadster Apricot Hill

COMPRAR/GANAR



Mazda Miata LS
Concesionario (23.280 Cr.) / Primera posición en todas las carreras de la Copa Spider + Roadster Amateur/ Todos los Oros de la Licencia B

COMPRAR/GANAR



Mazda Savanna RX-7 Infini III
Concesionario (32.300 Cr.) / Primera poisición en todas las carreras de la Copa 80s Principiante

COMPRAR/GANAR



Mazda RX-7 Type RS
Concesionario (37.780 Cr.) / Gana el Campeonato Americano Amateur

COMPRAR/GANAR



Mazda RX-7 Type RZ
Concesionario (39.980 Cr.) / Gana el Campeonato Japonés Amateur

GANAR

Mazda RX-8
Primero en todas las carreras del Desafío NA Sports Amateur / Gana el Campeonato Mundial Gran Turismo Amateur / Todos los Oros de la Licencia A

GANAR

Mazda 787B
Primer lugar en todas las carreras de la Carrera Like The Wind Profesional / Completa el juego en un 75%

SECRETO



Mazda RX-7 LM, Coche de carreras
Gana la Carrera Dream Car Amateur / Primera plaza en la Carrera de Resistencia Tokyo R246

COMPRAR/GANAR



Mercedes-Benz SLK 230 Kompressor
Concesionario (55.310 Cr.) / Primera posición en todas las carreras de la Carrera Silver Arrow Principiante

COMPRAR



Mercedes-Benz CLK55
Concesionario (93.110 Cr.)

COMPRAR



Mercedes-Benz CL600
Concesionario (133.950 Cr.)

GANAR



Mercedes-Benz CLK Touring Car
Primera plaza en todas las carreras de la Carrera Silver Arrow Amateur

SECRETO



Mine's Skyline GTR-N1 V spec
Gana el GT All-Stars Amateur / Primer lugar en la Carrera de Resistencia Trial Mountain de 2 Horas

SECRETO



Mine's Lancer Evo VI
Primera posición en todas las carreras Turbo Sports Amateur

SECRETO



Mini Cooper 1.3i
Primer lugar en todas las carreras de la Carrera Lightweight K-Class / Gana el Campeonato Europeo Amateur

COMPRAR/GANAR



Mitsubishi FTO GP Version R
Concesionario (21.600 Cr.) / Gana el Campeonato Japonés Amateur

COMPRAR



Mitsubishi Lancer Evolution VII RS
Concesionario (25.180 Cr.)

COMPRAR



Mitsubishi Lancer Evolution VI RS
Concesionario (25.980 Cr.)

COMPRAR/GANAR



Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR
Concesionario (29.980 Cr.) / Gana el Campeonato Japonés Amateur

COMPRAR/GANAR



Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR
Concesionario (29.980 Cr.) / Primera plaza en todas las carreras del Desafío 4WD

COMPRAR/GANAR



Mitsubishi Lancer Evolution V GSR
Concesionario (32.480 Cr.) / Completa la Dificultad Principiante

COMPRAR/GANAR



Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR
Concesionario (32.480 Cr.) / Gana el Campeonato Mundial Gran Turismo Principiante

COMPRAR



Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition
Concesionario (32.780 Cr.)

COMPRAR

Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition (rayado) Concesionario (32.780 Cr.)

COMPRAR

Mitsubishi 3000GT VR-4 Turbo Concesionario (43.230 Cr.)

COMPRAR

Mitsubishi 3000GT VR-4 Concesionario (43.230 Cr.)

GANAR

Mitsubishi Lancer Evolution VI, Coche de rallies Primer lugar en todas las carreras del Certamen Evo / Primera plaza en todas las carreras del Rally Smokey Mountain II

GANAR

Mitsubishi Lancer Evolution VII, Prototipo para rallies, Primero en todas las carreras del Desafío 4WD Profesional / Primera plaza en todas las carreras del Rally de los Alpes Suizos II

SECRETO

Mitsubishi FTO 1996 / LM, Coche de carreras Gana la Carrera Dream Car / Primer lugar en la Carrera de Resistencia de la Côte D'Azur

SECRETO

Mugen S2000 Gana el Certamen Type R Amateur

COMPRAR

Nissan Silvia Varietta Concesionario (27.980 Cr.)

COMPRAR

Nissan Skyline GTS-t Type M Concesionario (23.850 Cr.)

COMPRAR/GANAR

Nissan Skyline 1994 GT-R V spec II Concesionario competición (52.600 Cr.) / Gana el Campeonato Europeo Amateur

COMPRAR

Nissan Skyline GT-R spec Concesionario (53.900 Cr.)

COMPRAR

Nissan Skyline 1999 GT-R V spec Concesionario (55.980 Cr.)

COMPRAR

Nissan Skyline 2000 GT-R V spec II Concesionario (57.480 Cr.)

COMPRAR

Nissan Silvia 1991 K's 2000cc Concesionario (20.360 Cr.)

COMPRAR/GANAR

Nissan Silvia 1988 K's 1800cc Concesionario (18.860 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras del Desafío FR Principiante

COMPRAR

Nissan 240 SX K's Aero Concesionario (23.950 Cr.)

COMPRAR

Nissan Silvia Spec-R Aero Concesionario (25.600 Cr.)

COMPRAR

Nissan 240 SX Fastback Type X Concesionario (24.980 Cr.)

COMPRAR

Nissan 300ZX Twin Turbo, Biplaza Concesionario (39.900 Cr.)

COMPRAR

Nissan 300ZX 2by2 Concesionario (43.980 Cr.)

COMPRAR/GANAR

Nissan Pennzoil Nismo GT-R Concesionario (785.000 Cr.) / Gana el Campeonato All-Japan Profesional

GANAR

Nissan Z Concept Gana el Campeonato Mundial Gran Turismo Amateur / Todos los Oros de la Licencia IB

GANAR

Nissan Nismo GT-R LM, Coche de carretera Primer lugar en todas las carreras del Desafío FR Profesional / Primera plaza en la Carrera de Resistencia de Seattle

GANAR

Nissan R390 GT1 LM, Coche de carreras Gana el GT All-Stars Profesional

SECRETO

Nissan R390 GT1, Coche de carretera Gana el Campeonato Mundial Gran Turismo Profesional / Primer lugar en la Carrera de Resistencia Grand Valley 300

SECRETO

Nissan Nismo 400R Gana la Carrera Red Emblem

SECRETO

Nissan Nismo Skyline GTR R-Tune Gana el GT All-Stars Amateur

SECRETO

Nissan Nismo Skyline GTR S-Tune Primera plaza en el Desafío 80's Car Amateur

SECRETO

Nissan C-West Razo Silvia JGTC Gana el Campeonato Mundial Gran Turismo Amateur / Primer lugar en la Carrera de Resistencia Tokyo R246

SECRETO

Nissan Loctite Zexel JGTC Gana el Campeonato GT All-Japan Amateur

SECRETO

Nissan Calsonic Skyline JGTC Gana el Campeonato GT All-Japan Amateur / Primera plaza en la Carrera de Resistencia de Laguna Seca

SECRETO

Nissan Nismo GT-R LM, Coche de carretera Desafío FR Profesional

COMPRAR/GANAR

Pagani Zonda C12 Concesionario (275.010 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras de NA Sports Profesional

COMPRAR

Pagani Zonda S Concesionario (352.440 Cr.)

SECRETO

Pagani Zonda LM, Coche de carreras Primer lugar en la Carrera de Resistencia de Roma de 2 Horas

COMPRAR/GANAR



Panoz Esperante GTR-1
Concesionario (2.000.000 Cr.) / Gana el Campeonato Dream Car Amateur / Primer lugar en la Carrera de Resistencia de Seattle

COMPRAR



Peugeot 206 S16
Concesionario (23.360 Cr.)

COMPRAR/GANAR



Peugeot 206, Coche de rallies
Concesionario (350.000 Cr.) / Primera plaza en todas las carreras del Rally de los Alpes Suizos

COMPRAR



Renault Clio Sport V6 24V
Concesionario (43.400 Cr.)

COMPRAR/GANAR



Renault Clio Sport, Coche de carreras
Concesionario (300.000 Cr.) / Primer lugar en la Carrera de Resistencia Super Speedway de 150 Millas

COMPRAR/GANAR



RUF 3400S
Concesionario (76.740 Cr.) / Gana la Carrera German Touring Car Amateur

COMPRAR/GANAR



RUF RGT
Concesionario (160.000 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras del Boxer Spirit Profesional

COMPRAR/GANAR



RUF CTR2
Concesionario (382.000 Cr.) / Primera posición en todas las carreras del Turbo Sports Profesional

COMPRAR/GANAR



Shelby Cobra
Concesionario (500.000 Cr.) / Primera posición en todas las carreras de la Carrera Spider + Roadster Profesional

SECRETO



Spoon Civic Type R
Primer lugar en todas las carreras del Desafío FF Profesional

SECRETO



Spoon S2000 2000
Gana el Certamen Type R Amateur

SECRETO



Spoon S2000, Coche de carreras
Gana la Carrera Dream Car Amateur / Gana el Campeonato Stars & Stripes Amateur / primera plaza en la Carrera de Resistencia Grand Valley 300

COMPRAR



Subaru Legacy B4 RSK
Concesionario (26.430 Cr.)

COMPRAR/GANAR



Subaru Impreza Sedan WRX STi Ver VI
Concesionario (29.190 Cr.) / Gana el Campeonato Americano Amateur

COMPRAR/GANAR



Subaru Impreza Wagon WRX STi Ver VI Concesionario (29.190 Cr.) / Gana el Campeonato Japonés Amateur

COMPRAR



Subaru Legacy Touring Wagon GT-B
Concesionario (29.330 Cr.)

COMPRAR



Subaru Impreza Sports Wagon WRX STi Concesionario (29.980 Cr.)

COMPRAR/GANAR



Subaru Legacy B4 Blitzen
Concesionario (30.000 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras del Boxer Spirit Amateur

COMPRAR



Subaru Impreza Sedan WRX Sti 2001
Concesionario (31.980 Cr.)

GANAR



Subaru Impreza Sedan WRX Sti 2000
Gana el GT All-Stars Profesional

COMPRAR



Subaru Impreza 22B STi Version
Concesionario (50.000 Cr.)

COMPRAR/GANAR



Subaru Impreza, Coche de rallies
Concesionario (300.000 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras del Rally Maze II de Tahití

GANAR



Subaru Impreza, Prototipo para rallies
Primera posición en todas las carreras de Súper Ruta Especial 5 Wet (Mojado) II / Todos los Oros de la Licencia de Rally

SECRETO



Subaru Impreza LM , Coche de carreras
Gana la Carrera Dream Car Amateur

COMPRAR/GANAR



Suzuki Alto Works Suzuki Sports Limited, Concesionario (12.220 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras del Desafío 4WD Amateur

COMPRAR/GANAR



Suzuki Escudo Pikes Peak Car
Concesionario (1.000.000 Cr.) / Completa la Dificultad Rally / Gana la Copa Polyphony Digital Profesional

COMPRAR/GANAR



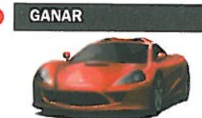
Tickford Falcon XR8, Coche de carreras, Concesionario (1.500.000 Cr.) / Primero en la Carrera de Resistencia Super Speedway de 150 Millas

COMPRAR



Tommy Kaira ZZ-S
Concesionario (56.800 Cr.

GANAR



Tommy Kaira ZZ II
Primera posición en todas las carreras del Desafío MR Profesional / Primer lugar en la Carrera de Resistencia de Seattle

COMPRAR



Toyota Vitz Euro Edition
Concesionario (12.880 Cr.)

COMPRAR/GANAR



Toyota Sprinter Trueno GT-Apex
Concesionario (13.550 Cr.) / Primera plaza en todas las carreras de la Copa Sunday Principiante

COMPRAR/GANAR



Toyota Vitz RS 1.5, Concesionario (14.530 Cr.) / Primero en todas las carreras del Desafío FF Principiante / Gana la Carrera Vitz Principiante / Gana la Carrera Altezza Amateur

COMPRAR/GANAR



Toyota Celica SS-II Fastback
Concesionario (19.700 Cr.) / Gana la Carrera Altezza Principiante

COMPRAR/GANAR



Toyota MR-S S Edition
Concesionario (19.800 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras del Desafío MR Amateur

COMPRAR



Toyota Lexus IS
Concesionario (20.600 Cr.)

COMPRAR

Toyota Celica SS-II
Concesionario (21.360 Cr.)

COMPRAR

Toyota MR2 G-Limited
Concesionario (23.750 Cr.)

COMPRAR

Toyota Altezza RS200
Concesionario (24.000 Cr.)

COMPRAR

Toyota MR2 GT-S
Concesionario (27.130 Cr.)

COMPRAR/GANAR

Toyota Celica GT-Four
Concesionario (32.660 Cr.) / Gana el Campeonato Mundial Gran Turismo Amateur

COMPRAR

Toyota Supra SZ-R
Concesionario (34.700 Cr.)

COMPRAR/GANAR

Toyota Supra RZ
Concesionario (44.800 Cr.) / Gana la Copa Vitz Profesional

COMPRAR/GANAR

Toyota Corolla, Coche de rallies
Concesionario (300.000 Cr.) / Primer lugar en todas las carreras del Tahiti Challenge of Rally II

COMPRAR/GANAR

Toyota Castrol Tom's Supra
Concesionario (1.250.000 Cr.) / Gana la Copa Vitz Profesional

GANAR

Toyota Celica, Coche de rallies
Primer lugar en todas las carreras del Tahiti Challenge of Rally

GANAR

Toyota GT-One, Coche de carreras
Gana el GT All-Stars Profesional / Gana el Campeonato Dream Car Profesional / Gana la Copa Polyphony Digital Profesional

GANAR

Toyota GT-One, Coche de carretera
Gana la Carrera de Resistencia Toyko R246

SECRETO

Toyota Chaser Tom's X540
Gana la Carrera Altezza Amateur

SECRETO

Toyota Trueno GT-Apex SS
Primer lugar en todas las carreras del Desafío FR Amateur

SECRETO

Toyota Altezza LM, Coche de carreras
Gana la Carrera Altezza Amateur / Gana la Copa Vitz Profesional / Primer lugar en la Carrera de Resistencia de Laguna Seca

84

SECRETO

Toyota Autobacs Apex MR-S GT Car
Gana el Campeonato All-Japan Profesional / Primer lugar en la Carrera de Resistencia Ruta de fase

SECRETO

Toyota Celica TRD Sports M
Primera plaza en todas las carreras del Desafío FF Amateur

SECRETO

Toyota Denso Sard Supra 2000
Gana el Campeonato All-Japan Amateur

SECRETO

Toyota Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno Version
Primer lugar en todas las carreras del Desafío FR Amateur

COMPRAR/GANAR

TVR Griffith 500
Concesionario (62.410 Cr.) / Gana el desafío TVR Tuscan profesional

COMPRAR

TVR Tuscan Speed 6
Concesionario (80.790 Cr.)

GANAR

TVR Speed 12
Gana el desafío TVR Tuscan profesional / Gana la Copa Polyphony Digital Profesional

COMPRAR

Vauxhall Speedster
Concesionario (38.390 Cr.)

GANAR

Vauxhall Calibra Touring Car
Gana el Campeonato Mundial Gran Turismo Profesional

GANAR

Vauxhall Astra Touring Car
Gana la Carrera German Touring Car Amateur

COMPRAR

Volkswagen New Beetle 2.0
Concesionario (15.930 Cr.)

COMPRAR/GANAR

Volkswagen New Beetle RSi
Concesionario (70.000 Cr.) / Gana la Copa Beetle Principiante

GANAR

Volkswagen Lupo Cup Car
Gana la Carrera German Touring Car Amateur

GANAR

Volkswagen New Beetle Cup Car
Gana la Carrera German Touring Car Amateur / Gana la Copa Clio Profesional

SECRETO

F687/S, Coche de F1
Gana el Campeonato F1 Profesional / Primer lugar en la Carrera de Resistencia de Seattle / Primera posición en la Carrera de Resistencia Ruta de fase especial 11

SECRETO

F090/S, Coche de F1, Gana el Campeonato Dream Car Profesional / Gana el Campeonato F1 Profesional / Primero en la Carrera de Resistencia Super Speedway de 150 Millas / Primera plaza en la Carrera de Resistencia Grand Valley 300

SECRETO

F094/H, Coche de F1
Gana la Carrera de Resistencia Tokyo R246 / Priemr lugar en la Carrera de Resistencia Trial Mountain de 2 Horas / Completa la Dificultad Resistencia (Endurance)

SECRETO

Gana el Campeonato F1 Profesional / Primer lugar en la Carrera de Resistencia de la Côte D'Azur / Primera posición en la Carrera de Resistencia de Laguna Seca

SECRETO

F688/S, Coche de F1
Gana el Campeonato F1 Profesional / Primer lugar en la Carrera de Resistencia de Roma de 2 Horas / Primera posición en la Carrera de Resistencia Roadster Apricot Hill

SECRETO

F094/S, Coche de F1
Gana la Copa Polyphony Digital Cup Profesional / Completa el juego al 100%

¡A POR EL ORO!

¡Por fin, tras empaparte de tanta información, vas a ponerte a correr de verdad! Bueno, casi... Antes de poder participar en alguna carrera, tendrás que ganarte el permiso. Por suerte nos hemos sacado las dos primeras licencias por ti y hemos obtenido el Oro en todas las pruebas. Consulta nuestra pormenorizada guía a fin de conseguir las Copas de Oro en todos los exámenes para las Licencias A y B. Así no sólo podrás correr, sino que además te harás con dos fantásticos coches con los que comenzar tu carrera como piloto. ¡Ajústate el cinturón!

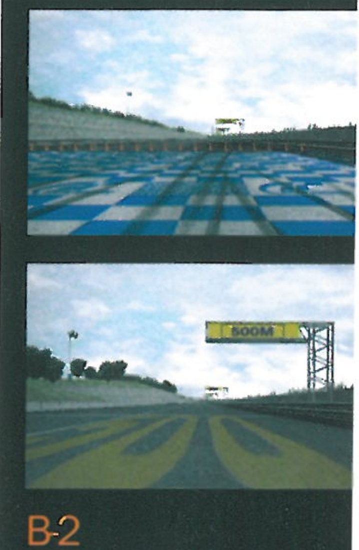
LICENCIA B

¡SIGA ESA MARCA!

Algunas de las pruebas te proporcionan una línea orientativa. Esta línea de color te muestra el camino recomendado a seguir, así como el sitio recomendado en el que frenar y acelerar. Ten en cuenta que dicha línea de color no constituye la mejor opción; siempre que sea posible, te ofreceremos una línea de carrera alternativa.

SIMBOLOGÍA DE LA MARCA

Color	Acción propuesta
Azul	Acelerar
Blanco	Punto muerto (ni acelerar ni frenar)
Rojo	Frenar
Azul/rojo claro	Aplicar acelerador/freno de forma gradual



B-1

Tarea: Completa la recta de 1.000 m y detente en la sección a cuadros.
Tiempo de Oro: 0'35.100
Para el oro: Haz girar el motor hasta lo más cerca que puedas de la línea roja, y asegúrate de parar lo más cerca posible del inicio de la sección a cuadros. Deberás experimentar a la hora de escoger un sitio en el que machacar los frenos. Recuerda que en la sección a cuadros deben estar las cuatro ruedas.

B-2

Tarea: Completa la recta de 1.000 m y párate en la sección a cuadros.
Tiempo de Oro: 0'25.600
Para el oro: Gira el motor hasta el rojo. Empieza a frenar justo antes de llegar a la marca de los 900 m y vira bruscamente hacia cualquier lado en el último momento.



B-3

Tarea: Conduce a lo largo de la recta y toma la curva de 180º a mano izquierda. Tiempo de Oro: 0'31.100 Para el oro: Mantén las revoluciones por minuto entre 5.000 y 6.000. Sigue las marcas con exactitud, salvo la roja, que deberías tomar alrededor de medio metro más abierta.

B-4

Tarea: Conduce a lo largo de la recta y toma el giro de 180º a mano izquierda. Tiempo de Oro: 0'29.100
Para el oro: Exactamente lo mismo que en el test anterior, sólo que con otro coche. Sigue las marcas y asegúrate de que tu coche derrapa ligeramente al volver a darle potencia en la curva.



B-5

Tarea: Traza las tres curvas dentro del tiempo límite. Tiempo de Oro: 0'34.400 Para el oro: La única forma de conseguir el oro es ignorar las marcas superpuestas. Haz girar el motor hasta el rojo y aborda la primera curva por el interior. Dos ruedas deberían estar en la hierba, y dos en el bordillo. Sigue las marcas de ahora en adelante y afloja el acelerador al encarar la sección blanca. Frena un poco para tomar la tercera curva y corta por el bordillo. Permanece en la derecha para pasar a la recta final.

B-6

Tarea: Toma las tres curvas dentro del límite de tiempo. Tiempo de Oro: 0'33.000 Para el oro: Este test es justo el mismo que el anterior, sólo que ahora llevas un auto más potente. Sigue el trazado de forma parecida, pero frena un poco antes que lo sugerido para el último recodo.

B-7

Tarea: Completa esta prueba de seis curvas en el tiempo límite. Tiempo de Oro: 0'33.300 Para el oro: ¡Es posible apurar en medio segundo el mejor tiempo! Toma las dos primeras curvas por el interior y luego sigue las marcas con exactitud para conseguir el mejor tiempo.



B-8

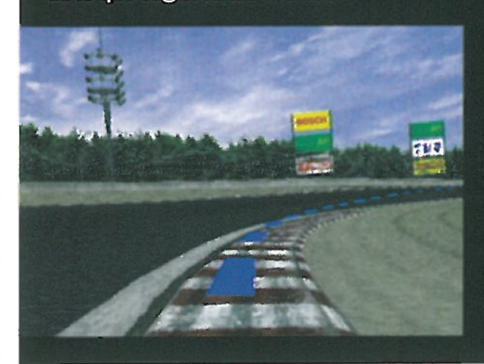
Tarea: Completa este test de cinco curvas antes de que se agote el tiempo. Tiempo de Oro: 0'43.000 Para el oro: Toma la primera curva un poco antes de lo sugerido. Sigue las marcas de la segunda curva, pero suelta sólo el acelerador para encarar la primera marca blanca de la segunda curva. A partir de ahí, sigue las marcas a rajatabla.

PREMIO POR GANAR OCHO COPAS DE ORO: **MAZDA MIATA LS AZUL**

LICENCIA A

A-1

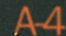
Tarea: Ve pitando por la recta y toma la curva de 180º dentro del tiempo límite.
Tiempo de Oro: 0'32.900
Para el oro: Acomete la primera curva por el interior y luego sigue las marcas con exactitud. Quizá te convenga empezar a frenar justo después de lo que sugieren las marcas.



A-2

Tarea: Ve zumbando por la recta y traza la curva de 180º antes de que el tiempo llegue a su fin.
Tiempo de Oro: 0'26.000
Para el oro: Haz girar el motor en torno a las 7.000 r.p.m. Ignora de entrada la línea azul. No te separes del borde interior y alinéate luego para encarar la curva. En cuanto aparezca la marca roja, pisa a fondo los frenos mientras giras. Levanta el pie donde lo indican las marcas, pero no vuelvas a pisarlos aún. En vez de eso, métele caña al acelerador hasta salir de la curva. Tendrás que pasar por el bordillo interior para bordear el recodo. Si tocas la arena, el coche se saldrá con un trompo.





A-3

Tarea: Baja por la recta y toma una curva brusca a mano derecha.
Tiempo de Oro: 0'29.900
Para el oro: Sigue las marcas con exactitud para completar este test sin problemas.

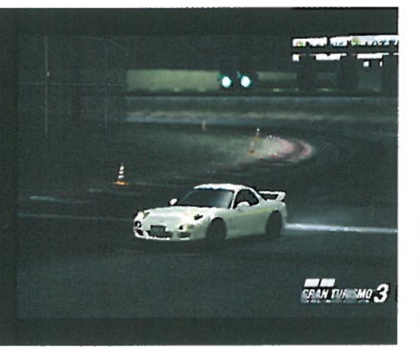
A-4

Tarea: Completa dos vueltas del trazado R60 dentro del tiempo límite. Tiempo de Oro: 0'43.900 Para el oro: Haz girar el motor hasta el rojo. Arrímate al interior de la pista; intenta poner los neumáticos sobre el bordillo, ya que así tendrás un poco más de agarre que en la carretera, con lo cual girar te costará menos. En cuanto creas que tu coche se pasa en la derrapada, suelta el acelerador el tiempo que veas necesario antes de volver a pisarlo.



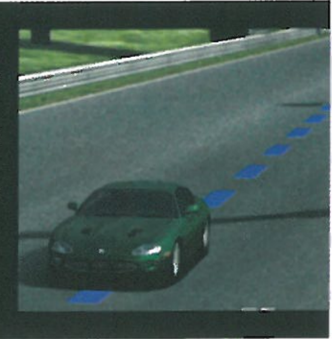
A-5

Tarea: Completa dos vueltas del trazado R100 dentro del tiempo establecido.
Tiempo de Oro: 0'55.800
Para el oro: Muy parecido al test anterior. En este caso, arrimarse al bordillo interior contribuye decisivamente a conseguir el mejor tiempo.



A-6

Tarea: Toma la larga curva en forma de S dentro del tiempo límite. Tiempo de Oro: 0'27.000 Para el oro: Esta prueba tiene un inicio arrollador. Hay otra forma de hacerlo, pero la ruta sugerida va tan bien como cualquier otra. Ten mucho cuidado al virar al lado derecho de la pista para abordar la curva a mano izquierda.



A-7

Tarea: Toma la curva a derecha dentro del tiempo límite.
Tiempo de Oro: 0'14.200
Para el oro: Esta prueba es chunga. Sigue las marcas a pies juntillas. Cualquier desviación te hará golpear la valla interior o desplazarte contra la pared del otro lado.



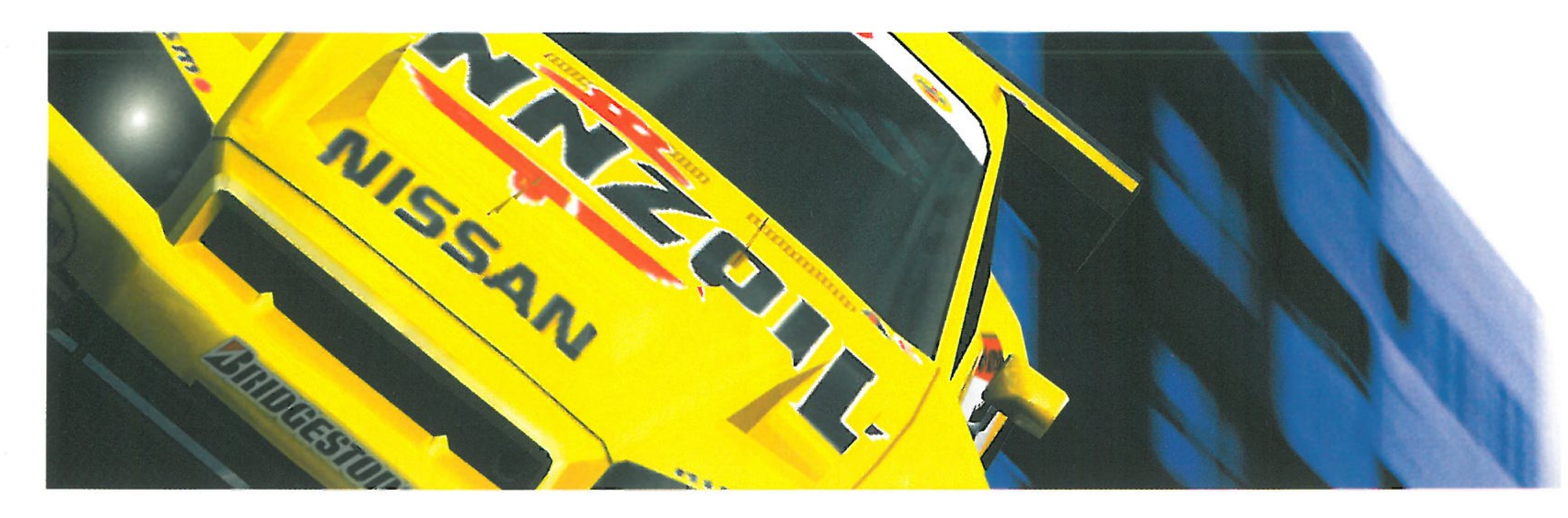
A-8

Tarea: Traza la curva en forma de S y toma luego el viraje de 180º dentro del tiempo límite.
Tiempo de Oro: 0'15.530
Para el oro: En vez de seguir la marca de la derecha, vete recto carretera abajo. Al acercarte al primer recodo pequeño, gira un poco a la izquierda para poder seguir la marca. Irás algo más deprisa que si hubieras seguido la marca azul, así que usa el freno algo antes.

PREMIO POR GANAR OCHO COPAS DE ORO: **MAZDA RX-8 ROJO**

Nota final: Te sugerimos que realices también las pruebas del resto de licencias y las completes todas. Esto incluye las Licencias IA, IB, Super y Rally. Para conseguir la licencia sólo necesitas obtener las Copas de Bronce. En el siguiente número abordaremos estas licencias a fondo, pero completarlas al nivel más bajo mejorará tus dotes de conducción y además te dará acceso a otras partes del juego.





MODO GRAN TURISMO: PARTE 1

LAS REGLAS DEL JUEGO

De ahora en adelante vas a correr de verdad. En esta sección encontrarás una completa guía paso a paso para superar las Ligas Principiante y Amateur del modo Gran Turismo. En determinados momentos, la acción saltará de una liga a otra, así que asegúrate de prestar atención. También te recomendamos que te leas todos los recuadros de información de las páginas que preceden esta sección, ya que todos ellos están ahí para ayudarte en tu nueva carrera como piloto.

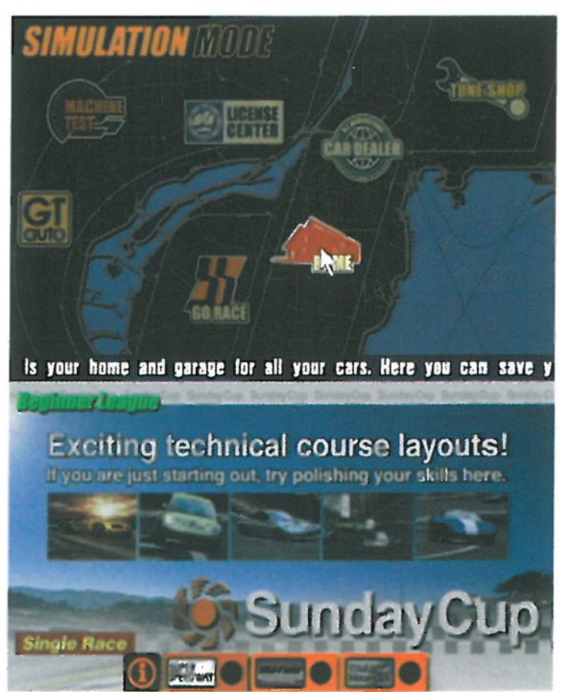
Así es como funciona la guía. Cada nivel de dificultad (Principiante y Amateur) tiene 15 Copas que debes completar. En cada Copa hay desde una a diez carreras. Existen dos tipos de carrera de Copa: la Copa Estándar y la Copa de Series. Las Copas Estándar contienen carreras individuales, mientras que las de Series adoptan la forma de una liga, en la que debes completar una serie de carreras seguidas, acumulando puntos por cada una.

Siempre recibirás dinero por completar una carrera. En una Copa de Series, recibirás asimismo una suma de bonificación por completar la serie. En cada Copa existe además la posibilidad de ganar un coche. Para ello tendrás que conseguir el Oro en cada carrera en la Copa Estándar, o bien acabar el primero de la liga en la Copa de Series. También ganarás un coche por completar todo un nivel de dificultad.

Sólo hay una cosa más que necesitas saber. En algunas Copas verás que a la hora de recibir tu coche de premio hay cuatro autos posibles a obtener. En estas Copas recibirás un vehículo distinto cada vez que participes, pero hemos basado la guía en el hecho de que sólo tomarás parte en cada Copa una vez.

Uf, ya está. ¡Ya sólo nos queda desearte buena suerte!





LIGA PRINCIPIANTE

LIGA SUNDAY

Súper Autódromo	3 Vueltas	1ª plaza: 1.000 Créditos
Autódromo de Midfield	3 Vueltas	1ª plaza: 1.000 Créditos
Circuito de prueba montañoso	2 Vueltas	1ª plaza: 1.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Toyota Sprinter-Trueno GT Apex de color blanco





Recomendamos usar el **Mazda Miata LS** azul, que habrás ganado al llevarte el oro en todos los exámenes de la Licencia B. Con este coche despacharás como si nada cualquier competición de esta liga. Más te vale clasificarte para las carreras, máxime cuando te ayudará a familiarizarte con los trazados.

El **Súper Autódromo** se puede recorrer a todo trapo.

El **Autódromo de Midfield** tiene cuatro curvas abruptas. Para las curvas 2 y 4 hay que aminorar, y la curva 1 requiere que reduzcas la velocidad en las vueltas 2 y 3.

Una de las secciones del **Circuito de prueba montañoso** te resultará familiar, ya que aparece en las pruebas para la Licencia B. Justo después de esta sección hay tres curvas en una gran formación en forma de Z. Deberás aminorar para las tres.

COPA CLUBMAN

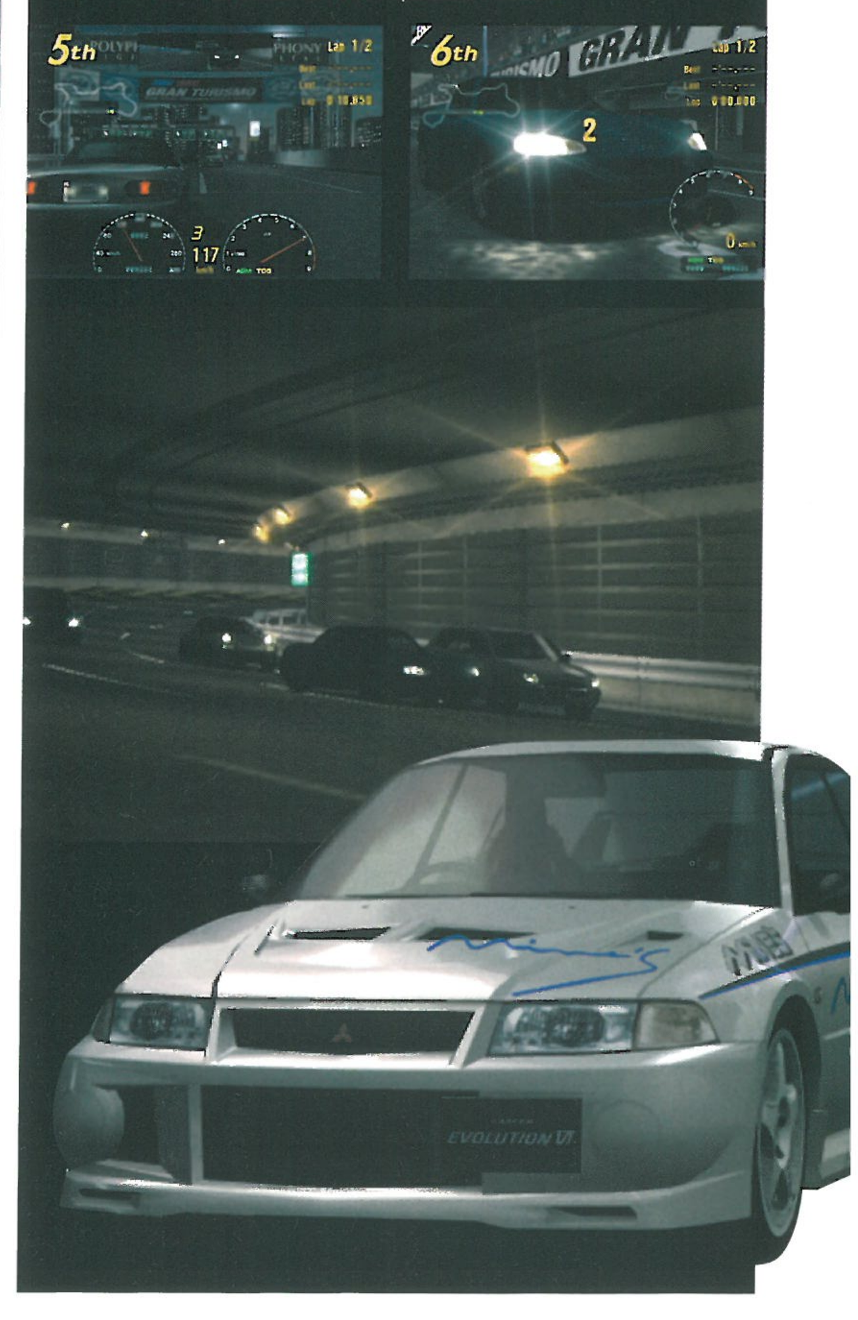
Circuito de Roma	2 Vueltas	1ª plaza: 1.000 Créditos
Ruta de fase especial 5	2 Vueltas	1ª plaza: 1.000 Créditos
Canal de carreras Deep Forest	2 Vueltas	1ª plaza: 1.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Mazda Miata MX-5

A partir de ahora la cosa empieza a ponerse algo más peliaguda. Para conseguir una *pole position* en el **Circuito de Roma** necesitarás un tiempo inferior a 1'53.000. El MR-S S se pasará toda la carrera pisándote los talones. ¡Comete un error e irás a remolque! La mejor forma de tomar la primera curva es pasar por el bordillo a mano derecha. Al subirte a él, tira a la derecha y virarás para trazar la curva. Aminora para acometer la primera curva en horquilla; no llevarás tanta velocidad como para que la segunda sea un problema. También tendrás que aminorar de cara a los dos giros de 90º a mano derecha.

Para el trazado de la **Ruta de fase especial 5**, necesitarás un tiempo de clasificación inferior a 1'52.000 para hacerte con la *pole position*. Tú acuérdate de frenar antes de las curvas bruscas, no cuando las estás abordando; y de seguir una línea recta en la chicane. En la carrera, el MR-S S será, de nuevo, poco menos que insufrible. Puede que tengas que cortarle el paso en la primera curva.

Conseguir la *pole position* en el **Canal de carreras Deep Forest** es prácticamente imposible con tu actual coche. Necesitarás un tiempo inferior a 1'34.000, así que tendrás que conformarte con ser segundo en la parrilla. Desde aquí también puedes ganar la carrera, pero será muy reñido. Las únicas curvas difíciles (en el sentido de que hay que tomarlas de una forma especial) son las últimas. La larga y pronunciada curva que viene tras el túnel se va cerrando más y más. Tómala por el exterior y dale toques a los frenos según giras hacia el interior. Toma abierto el último recodo, toca una vez los frenos y corta por la curva. Ten mucho cuidado en la recta final, ya que, por su potencia extra, el MR-S S te dejará atrás como el rayo. Si tienes problemas en esta carrera, prueba a reajustar tu coche para convertirlo en un coche de 189 caballos con aspiración natural.



DESAFÍO FR (SÓLO COCHES FR)

Autódromo de Grand Valley	2 Vueltas	1ª plaza: 1.500 Créditos
Ruta de fase especial 5	2 Vueltas	1ª plaza: 1.500 Créditos
Canal de carreras Apricot Hill II	2 Vueltas	1ª plaza: 1.500 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Nissan Silvia K's (S13 1800) de color verde metálico

Por ahora deberías saltarte el Desafío FF. Tendrás que comprar un coche nuevo para tomar parte en él, o sea que quizá sea una buena idea conseguir algo más de pasta. Tu **Miata LS** se clasificará para participar en el Desafío FR (coches de motor delantero y tracción trasera). El **Autódromo de Grand Valley** será tu primer gran reto. Podrías intentar clasificarte para ser el segundo en la parrilla, pero si quieres divertirte un poco, prueba a correr desde atrás. Vale, no es que sea muy fácil, pero no hay nada como sacar a un rival a golpes de la pista y arruinarle la carrera. Con los coches más potentes, esto no te lo puedes permitir, así que ¡sé un destructor mientras puedes! Habrá una sección de este recorrido que te sonará. Las otras dos únicas partes del circuito que pueden causar problemas son las dos curvas en horquilla, para las cuales deberías aminorar de forma considerable.

La **Ruta SS 5** es muy parecida en cuanto a los desafíos. Puedes ganar desde las últimas posiciones de la parrilla de salida, pero deberás ser muy agresivo.

Apricot Hill tiene un par de atajos de los que deberás servirte para ponerte en las primeras posiciones. El primero se halla justo tras la primera curva larga a derecha. El segundo está en la curva en horquilla. No aceleres demasiado al pasar por los atajos o seguro que te sales con un trompo.



DESAFÍO FF (SÓLO COCHES FF)

Canal de carreras Deep Forest	2 Vueltas	1ª plaza: 1.500 Créditos
Ruta de fase especial 5	2 Vueltas	1ª plaza: 1.500 Créditos
Circuito de Roma	2 Vueltas	1ª plaza: 1.500 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Toyota Vitz RS 1.5 de color rosa salmón

Ahora es momento de volver al Desafío FF. Haz una visita al concesionario para agenciarte un bonito coche de tracción y motor



delanteros. Puedes hacerlo consultando las especificaciones. Te recomendamos el **Toyota Celica SS-II**. Si no tienes bastantes Créditos, sólo tienes que ganar algunas carreras más.

Llegará un momento en el que estarás familiarizado con muchos de los recorridos. Aquí más te vale intentar ser el segundo en la parrilla, ya que el oponente más cercano pasará volando por la recta final en cada vuelta. Deberías conocerte el **Circuito de Roma** bastante bien. Tan sólo ten cuidado en la última curva, porque el Vitz se meterá siempre delante de ti.

SPIDER & MIATA (SÓLO SPIDERS Y MIATAS)

Canal de carreras Deep Forest	2 Vueltas	1ª plaza: 2.500 Créditos
Pista de pruebas	2 Vueltas	1ª plaza: 2.500 Créditos
Autódromo de Grand Valley II	2 Vueltas	1ª plaza: 2.500 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Mazda Miata LS amarillo



Aún no podrás competir en algunas de las otras Copas, pero ésta es lo tuyo. Métete en tu Miata LS y pásate las tres carreras con los ojos cerrados. No deberías tener ningún problema en absoluto. Tu recompensa será una versión amarilla de tu actual coche.

COPA 80S SPORTS CAR (SÓLO COCHES HECHOS EN LOS 80)

Ruta de fase especial 5	2 Vueltas	1ª plaza: 2.500 Créditos
Tokyo R246 II	2 Vueltas	1ª plaza: 2.500 Créditos
Circuito de Seattle II	2 Vueltas	1ª plaza: 2.500 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Mazda Savanna RX7 Infini III de color gris

Puedes usar tu **Nissan Silvia K's** para participar en esta Copa. En la **Ruta SS 5** es fácil meterse en la cabeza del pelotón, pero vigila tus espaldas en al recta final, ya que los demás coches acostumbran a tener una mayor velocidad punta.

La **Ruta de Tokyo** será nueva para ti, y supone un mayor desafío que la mayoría de tus anteriores encuentros. Por suerte hay abundantes curvas, lo cual te da la oportunidad de embestir un poco. Por muy bueno que seas en este trazado, los rivales te alcanzarán, así que la única opción es arremeter contra los demás, a menos que quieras potenciar tu coche.

En el **Circuito de Seattle** puedes conseguir la *pole position* con bastante facilidad. De hecho, si quieres un reto rápido, prueba a conseguir un mejor tiempo inferior a 2'00.000. La carrera en sí es relativamente fácil, siempre y cuando no cometas algún error de bulto.

CARRERA NA SPORTS (SÓLO COCHES CON ASPIRACIÓN NATURAL)

Canal de carreras de Apricot Hill	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley	2 Vueltas	1º plaza: 5.000 Créditos
Canal de carreras Apricot Hill II	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Honda CR-X Del sol SIR rojo





El desafío en esta Copa es parecido al de las carreras FF/FR. EN **Apricot Hill** sólo hay una curva que te hará sudar, y es la curva en horquilla. Los demás coches parecen tomarla a una velocidad decente, pero tú tendrás que aminorar bastante. Procura que no te rebasen por el interior.

A estas alturas deberías conocerte el **Autódromo de Grand Valley** como la palma de la mano, y por lo tanto tendrías que poder sacarle cinco segundos a tu oponente más cercano.
Es posible conseguir la *pole position* en las fases de clasificación de esta carrera, así que sin duda merece la pena intentarlo. Esta carrera no es fácil ni aunque empieces en la primera posición. Un error y los rivales pondrán tierra de por medio.

CARRERA TURBO SPORTS (SÓLO COCHES CON MOTORES TURBO)

Autódromo de Midfield II	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Pista de pruebas	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Ruta de fase especial 11	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos

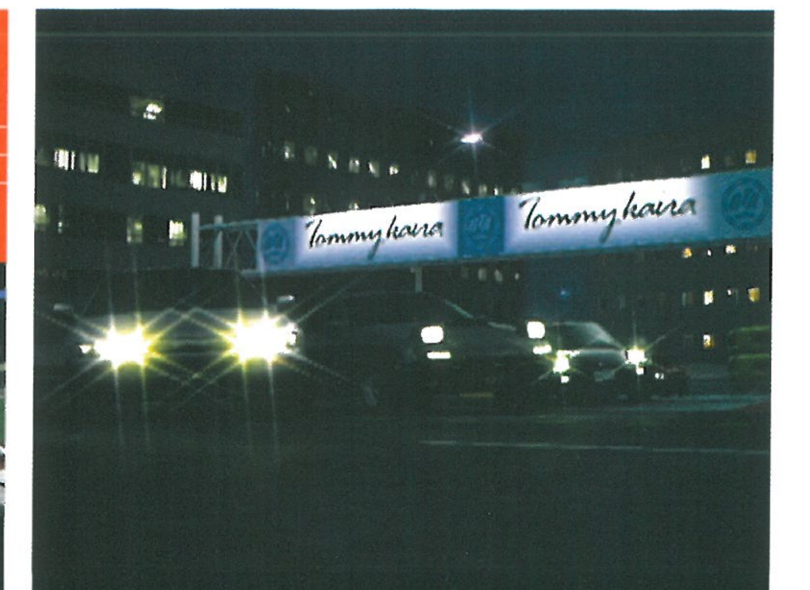
PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Daihatsu Mira TR XX Avanzato R blanco





Puedes usar tu **Savanna RX-7** para participar en esta carrera. Conseguir una posición decente en la parrilla de **Midfield** es difícil, así que no te molestes con la clasificación. Tu coche posee una aceleración bastante buena, de modo que deberías poder llegar a colocarte en la segunda plaza a la altura de la primera curva. Los demás vehículos tienen una velocidad punta más alta, así que tal vez tengas que obstruirlos una cuantas veces.

En la **Pista de pruebas**, el coche rival suele ir por el carril exterior; esto significa que, mientras sigas el carril interior, ganarás sin problemas.



La **Ruta SS 11** es la pista más complicada hasta este momento, tanto que necesitarás un coche nuevo para lidiar con ella. Deberías seleccionar un coche que puedas usar también en otras Copas. Te recomendamos el **Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR**, con tracción a las cuatro ruedas. Incluso con este coche, la pista es difícil de narices, así que te proporcionamos un mapa como ayuda.

Al acercarte a la segunda curva irás a una velocidad altilla. Ve por el exterior y ponte a derrapar bastante antes de llegar. El impulso te llevará durante un buen trecho. Permanece en la derecha tras la segunda curva y aproxímate a la tercera en diagonal. Dale un toque al freno para bordear la curva con una pequeña derrapada. La curva 4 habría que tomarla abierta. Derrapa antes de llegar a ella y usa el impulso para pasarla deslizándote de lado. Pulsa una vez el freno para encarar el quinto recodo mientras rascas el bordillo. Consigue toda la velocidad que puedas de cara a las curvas 6 y 7. Ve por el exterior, corta entonces al interior de la curva y deslízate antes de llegar al recodo. El impulso te llevará más allá de la curva, bordeando parte de ella. Pisa a fondo el acelerador y usa la técnica del contravolantazo para enderezarte.

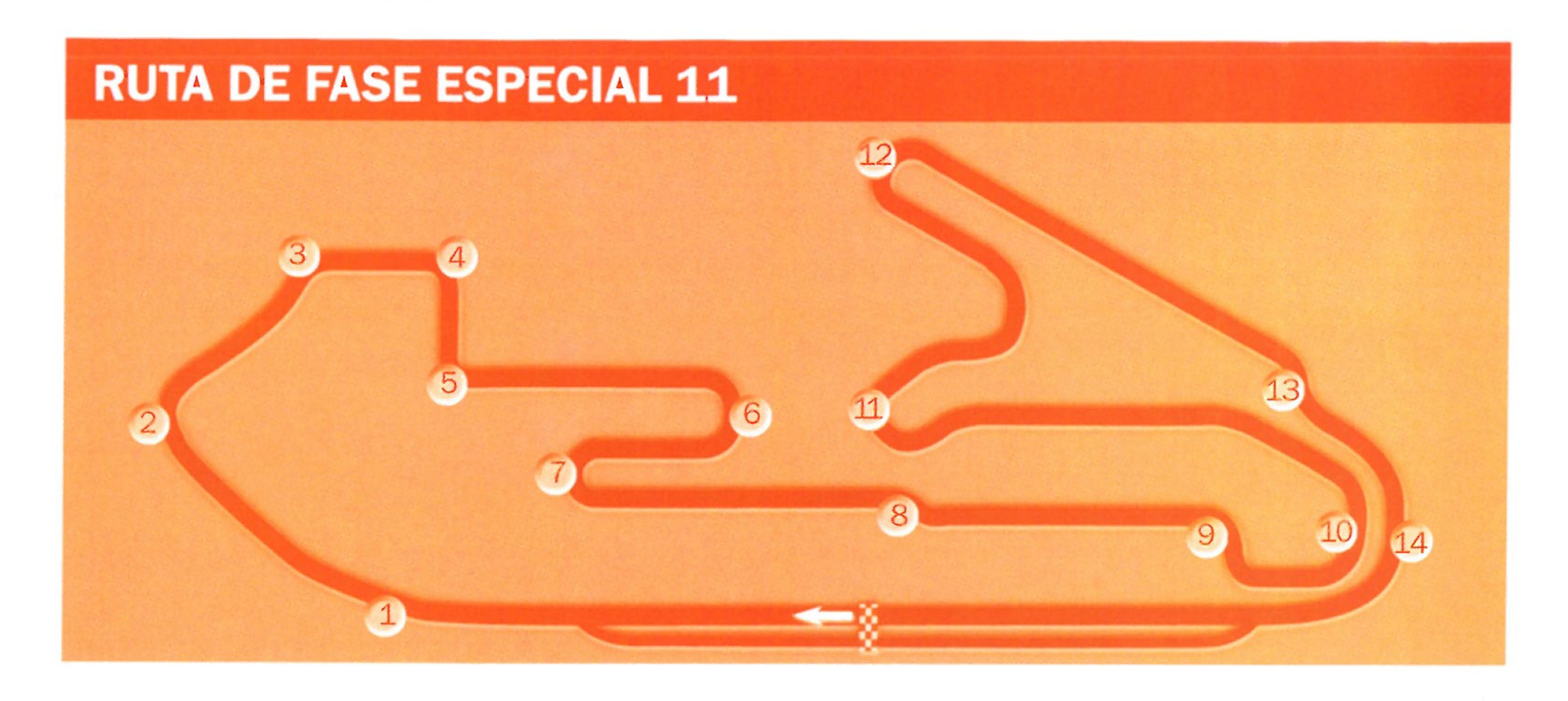
Sigue una línea recta a través de la curva 8 y alinéate en la izquierda. Toma esta curva como si abordaras un viraje normal de 90º. Estarás casi de inmediato en al segunda parte del recodo, que deberías acometer igual que la curva 5. Ábrete para la curva 10 y, a medio camino, dale un toque al freno de mano para culear un poco.

Ve a todo trapo por el paso elevado. Justo antes de la curva 11, la carretera se tuerce un poco a la izquierda. Alinéate en el centro de la carretera, vete para la izquierda cuando la carretera varíe, y luego tira a la derecha y derrapa (una fracción de segundo después de tirar a la izquierda). No aminores demasiado en esta curva. El recodo 12 se compone de dos partes. Ve por el exterior y suelta el acelerador según giras (podando el bordillo) hacia la primera parte. Ve dándole toques al acelerador y sal de la segunda parte pisándolo a fondo. Toma la curva 13 de forma parecida a como hiciste con la número 6.

La curva 14 se parece a la 9, con la diferencia de que no tendrás que aminorar tanto. Para encarar el último viraje, arrímate a la valla interior, o de lo contrario no lograrás bordearlo sin reducir la velocidad.

Participa en la carrera de clasificación y persevera hasta quedar segundo en la parrilla. Es probable que no logres la *pole position*, pero no te hará falta, ya que deberías ser capaz de llegar a la primera curva antes que el coche rival. El auto al que plantas cara es un Toyota, y siempre lo tendrás justo detrás. Si te adelante en algún momento dado, espera a una curva y úsalo como valla. Esto te ayudará a recortar la curva y a echarlo a él del trazado.

RUTA DE FASE ESPECIAL 11



DESAFÍO 4WD (SÓLO COCHES 4WD)

Canal de carreras Deep Forest	2 Vueltas	1ª plaza: 2.000 Créditos
Autódromo de Midfield	2 Vueltas	1ª plaza: 2.000 Créditos
Ruta de fase especial 11	2 Vueltas	1ª plaza: 2.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Suzuki Alto Works dorado

No te molestes en clasificarte para ninguna de estas carreras para coches con tracción total. Con unos tiempos de vuelta hasta siete veces más rápidos que los de la competencia, ¡esta Copa va ser coser y cantar! Menos mal que te compraste ese **Evo VII**, ¿eh?



CERTAMEN EVOLUTION (SÓLO PARA LOS MITSUBISHI LANCER EVOLUTION)

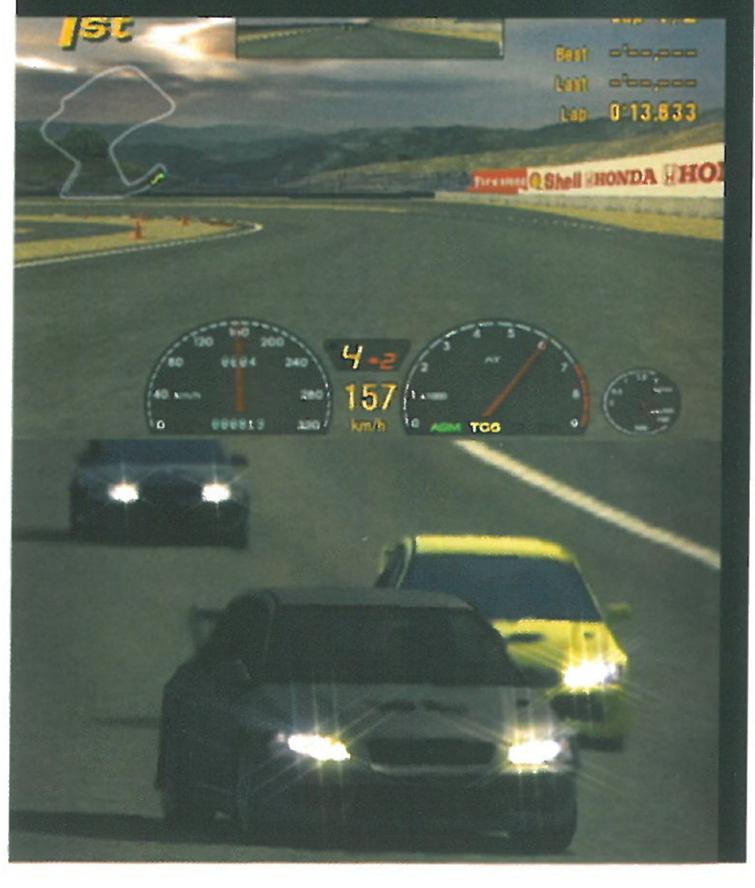
Autódromo de Laguna Seca	2 Vueltas	1º plaza: 5.000 Créditos
Prueba de montaña	2 Vueltas	1º plaza: 1.500 Créditos
Autódromo de Midfield II	2 Vueltas	1º plaza: 1.500 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR amarillo

En principio no tendrás problemas para ganar la carrera de **Laguna Seca**. Los rivales de la CPU aminoran de forma innecesaria en varios sitios, así que no dudes en sacar provecho de ello. Corta a través de la pista de boxes para encarar la primera curva. En una sección hay un descenso pronunciado que sigue a una larga cuesta. Al llegar a la cima del repecho, machaca los frenos: deberías ir despacio mientras derrapas para doblar el recodo. Recorta a través de los conos para preparar la última curva.

La **Prueba de montaña** también es bastante fácil, pero deberás ajustarte a algunas de las curvas: la potencia extra de debajo de tu capó tiende a hacer que algunas de las curvas en las que puedes emplearte fondo sean algo más complicadas.

Para la carrera de **Midfield**, participa en la clasificación y busca le *pole position*. Con un tiempo en torno a 1'28.000 debería bastar. La única curva a la que hay que estar alerta es la última. Por alguna razón, tiende a hacer que te abras más de lo esperado.a



COPA LIGHTWEIGHT (SÓLO CON UNA MASA INFERIOR A LOS 900 KG)

Circuito de prueba en montaña	2 Vueltas	1ª plaza: 2.500 Créditos
Super Speedway	4 Vueltas	1ª plaza: 2.500 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	2 Vueltas	1ª plaza: 2.500 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Mini Cooper 1.3i de color morado



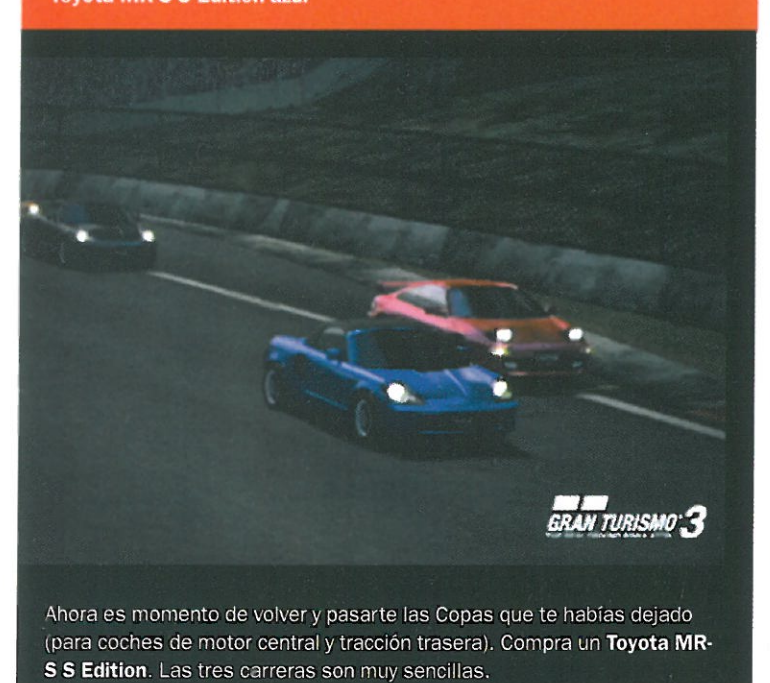
Para esta Copa deberías usar el **Daihatsu Mira TR-XX**, pero deberás afinarlo para tener alguna oportunidad. Métele un kit turbo de nivel 1 para subirlo a los 94 CV.

Las dos primeras carreras serán pan comido, pero la tercera es muy dura. Vete a los ajustes y asegúrate de que los componentes que compraste reciben el uso adecuado (o sea, en el Nivel 1). Lo más probable es que no sea así, y que por eso sea tan difícil. Aun así no será una carrera fácil, pero mientras recortes por la primera gran curva y abordes la pendiente empinada un poco por debajo de la máxima velocidad, saldrás airoso.

DESAFÍO MR (SÓLO COCHES MR)

Circuito de prueba en montaña	2 Vueltas	1ª plaza: 2.000 Créditos
Canal de carreras Deep Forest II	2 Vueltas	1ª plaza: 2.000 Créditos
Canal de carreras de Apricot Hill	2 Vueltas	1ª plaza: 2.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Toyota MR-S S Edition azul



Ahora es momento de volver y pasarte las Copas que te habías dejado (para coches de motor central y tracción trasera). Compra un **Toyota MR-S S Edition**. Las tres carreras son muy sencillas.

GRAN CAMPEONATO STARS & STRIPES (SÓLO COCHES FABRICADOS POR COMPAÑÍAS DE EE.UU.)

Circuito de Seattle	2 Vueltas	1ª plaza: 3.500 Créditos
Super Speedway	4 Vueltas	1ª plaza: 3.500 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	2 Vueltas	1ª plaza: 3.500 Créditos
Circuito de Seattle II	2 Vueltas	1ª plaza: 3.500 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Chevrolet Camaro SS azul

Puede que tengas que ganar algunas carreras más para conseguir este coche, pero el **Ford Mustang SVT Cobra R** es imprescindible. Se conduce de maravilla, pero es tan voluminoso que tiende a írsete bastante en cuanto lo pones en marcha. Las cuatro carreras serán un juego de niños.

CARRERA NA SPORTS AMATEUR (SÓLO COCHES CON ASPIRACIÓN NATURAL)

Canal de carreras de Apricot Hill	3 Vueltas	1ª plaza: 15.000 Créditos
Super Speedway	6 Vueltas	1ª plaza: 12.000 Créditos
Canal de carreras Deep Forest II	3 Vueltas	1ª plaza: 12.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Mazda RX-8 blanco

Ésta es una forma fantástica de conseguir un montón de dinero rápido. Salta al interior de tu **Mazda RX-8** y ponle una NA (aspiración natural) de Nivel 2. Ahora vete a la sección Amateur. Siempre que conduzcas bien, los dos primeros circuitos no serán un problema, aunque el RX-8 no está bien equipado para el último. Tómatelo con calma por el bosque: en esta zona es más que probable que el rival te pille.

Ahora que tienes algo más de dinero, vuelve al garaje. Vende el RX-8 blanco y tal vez el MR-S S Edition extra.



TROFEO TOURIST (SÓLO PARA LOS AUDI TT)

Circuito de Roma	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Prueba de montaña	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Ruta de fase especial 11	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Côte D'Azur	3 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
10.000 Créditos + Audi TT 1.8 Quattro amarillo

Compra un **Audi TT 1.8T Quattro**. Puede que te interese trucarlo un poco para dejarlo a, pongamos, 257 CV. Deberías ganar fácilmente todas las carreras, salvo la última. La carrera de la **Côte D'Azur** se desarrolla en el

célebre circuito urbano de Mónaco. Hay un montón de curvas cerradas que, de tomarlas como de costumbre, te dejarán expuesto ante tus adversarios. La mejor forma de abordarlas es aminorar un tanto, ir por el interior y darle un toque al freno de mano para que se te deslice la parte de atrás.

Es buena idea correr en todas las carreras y ganarlas de forma individual, antes de intentar participar en la serie. Recuerda que una vez que empiezas la serie tienes que acabarla. ¡No hay vuelta atrás!





LEGEND OF THE SILVER ARROW (SÓLO PARA LOS MERCEDES-BENZ)

Pista de pruebas	2 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Prueba de montaña II	2 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Circuito de Roma II	2 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Mercedes-Benz SLK230 Kompressor negro

Visita el concesionario: para esta Copa recomendamos un **Mercedes-Benz SLK55**. Las dos primeras carreras son de una relativa sencillez. Tu coche puede colocarse sin problemas al frente del pelotón... ¡siempre que conduzcas como es debido!

El **Circuito de Roma** es otra historia. El SLK55 es quizá el peor coche del mundo para esta pista. Las calles empedradas no le sientan nada bien (sin embargo, a tus oponentes no parece irles mal) y, si tomas una curva a más de 2 Km./h (vale, puede que exageremos un poquillo), ¡te pasarás mil años derrapando! Un juego nuevo de neumáticos ayudará un poco. Tal vez también te sea útil ponerte un NA de Nivel 1, ya que los demás coches parecen algo más rápidos.



CARRERA ALTEZZA (SÓLO PARA LOS TOYOTA ALTEZZA)

Autódromo de Midfield	2 Vueltas	1ª plaza: 1.000 Créditos
Ruta de Tokyo 246	2 Vueltas	1ª plaza: 1.000 Créditos
Canal de carreras Deep Forest	2 Vueltas	1ª plaza: 1.000 Créditos
Ruta de fase especial 5	2 Vueltas	1ª plaza: 1.000 Créditos
Circuito de Seattle	2 Vueltas	1ª plaza: 1.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
10.000 Créditos, Toyota Celica SS-II (ST202) negro

¡Esta Copa es como un grano en salva sea la parte! Tendrás que invertir tu buen dinerito para afinarte el coche, ya que los demás salen volando y te hacen tragarte el polvo que levantan. Para colmo, sólo recibirás 1.000 Créditos por carrera ganada; parece que vas a ir justito de parné durante algún tiempo.

Compra un **Altezza RS200** y trúcalo para que alcance unos 363 CV. Sólo ahora tienes alguna posibilidad. Para ganar deberás trazar los circuitos a la perfección. Para la **Ruta SS 5** y el **Circuito de Seattle** recomendamos que vayas a la clasificación e insistas hasta conseguir la *pole*. Aun así puede que el coche rival te pille, así que no dejes de mirar el retrovisor para cortarle el paso.



CARRERA VITZ (SÓLO PARA LOS TOYOTA VITZ)

Circuito de Roma	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Ruta de Tokyo 246	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Prueba de montaña	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Ruta de fase especial 5 II	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
15.000 Créditos, Toyota Vitz RS 1.5 de color azul cielo

Métete en el **Toyota Vitz** que ganaste en el Desafío FF. Ajústalo a 249 CV y tendrá la potencia suficiente como para que la Copa Vitz sea una experiencia agradable. Los tres primeros circuitos no deben ser un problema. En la **Prueba de montaña**, puede que te encuentres con que tus rivales te alcanzan, ya que a tu coche no parecen gustarle los virajes bruscos, sea cual sea la velocidad a la que vayas. Pero vaya, mientras conduzcas bien en las demás secciones ganarás fácilmente.



CERTAMEN TYPE R (SÓLO PARA LOS HONDA TYPE R)

Ruta de Tokyo 246	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley	2 Vueltas	1ª plaza: 500.000 Créditos
Prueba de montaña	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Super Speedway	4 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Ruta de Tokyo 246	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
10.000 Créditos, Honda Civic SiR-II de color turquesa





En teoría podrías comprar un NSX-Zero Type R y ganar sobrado, pero en realidad no hace falta gastarse tanto dinero. Mejor cómprate un **Honda Accord Euro R**. Con él te pasarás todos los circuitos sin ningún problema... bueno, todos los circuitos salvo uno. En la **Super Speedway** tus rivales te darán alcance, de modo que deberás obstruirlos. Permanece en el interior, pero déjate llevar hacia el exterior y métete para dentro para encarar la más cerrada de las dos curvas. Aquí es donde conseguirás distanciarte de tus rivales.

COPA BEETLE (SÓLO PARA LOS ESCARABAJOS DE VW)

Circuito de Roma	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Circuito de Seattle II	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Pista de pruebas	2 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Côte D'Azur	3 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
10.000 Créditos, VW New Beetle RsI de color plata metalizado

Ésta es otra Copa en la que deberás apoquinar pasta larga para ganar. Compra un **VW New Beetle RSi** y ponle un kit turbo de Nivel 2. Esto te procurará una aceleración digna de un cohete, con lo cual te dispararás hacia la cabeza del pelotón a los pocos segundos de empezar. El que seas o no capaz de mantenerte ahí depende de tu pericia al volante. Mientras conduzcas bien y no sufras grandes choques, esta Copa será tuya.

RULETA

En algunos campeonatos (el Campeonato Mundial GT que viene tras este recuadro es el primer ejemplo), cuando ganes verás cuatro coches dando vueltas ante ti. Sólo ganaras uno de estos coches. El vehículo que recibas siguiendo nuestras instrucciones será el que te hacemos constar. Los demás sólo se pueden ganar repitiendo el campeonato. Dichos coches aparecen como 'otros posibles premios'.

CAMPEONATO MUNDIAL GRAN TURISMO

Ruta de Tokyo 246	2 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Super Speedway	4 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Prueba de montaña	2 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Autódromo de Midfield	2 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	2 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Circuito de Seattle	2 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Ruta de fase especial 11	2 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Apricot Hill	2 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Prueba de montaña II	2 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
50.000 Créditos, Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR amarillo

OTROS POSIBLES PREMIOS:
Toyota Celica GT-Four, Mazda Miata MX-5, Nissan Skyline GT-R V spec II

Esta Copa es diez veces más difícil que cualquier otra cosa que te hayas encontrado hasta ahora. Así pues, necesitarás un auto potente para tener siquiera una oportunidad. Pilla tu **Evo VII** negro y afínalo al máximo nivel. Nosotros pusimos el nuestro a 573 CV. Eso significa que tienes un coche potente de narices, con un excelente velocidad punta y una aceleración bastante decente. Por desgracia, con tanta potencia no se maneja muy bien en las curvas cerradas. Así, podrás hacerte con el Oro en la mitad de las pistas. Éstas son: Tokyo R246, Super Speedway, Prueba de montaña, Autódromo de Midfield y Circuito de Seattle.
Deberás aminorar para encarar las curvas de **Super Speedway**. La **Prueba de montaña** sólo se puede ganar recortando por las curvas clave. En el **Circuito de** Seattle, clasifícate y obtén la *pole position* para llegar el primero.

Por muy bien que lo hagas en la pista **Special Stage**, lo máximo que lograrás será una segunda plaza. Puede parecer deprimente, pero es que el Evo VII no se adapta bien a la multitud de abruptos giros de 180º. Tu rival siempre estará por lo menos cinco segundos por delante.

Para llegar segundo en la **Prueba de montaña II**, deberás recortar dos de las curvas: la primera y la última. Cortando por la primera te auparás a la cabeza. Tal vez puedas conservar este liderato durante algún tiempo, pero las complejas curvas de la sección intermedia harán que te quedes rezagado. Cuando llegues a la última carrera del campeonato, estarás cuatro puntos por delante de tu rival (siempre y cuando hayas conseguido las posiciones correctas). Con este coche no puedes ganar la carrera de **Grand Valley**, a no ser que te marques unos espectaculares bloqueos multidireccionales. Lo mejor que puedes hacer es quedar segundo, pero así el campeonato quedará empatado. La única solución es llegar tercero y que tu rival más cercano quede segundo. Si empiezas desde la parte de atrás de la parrilla, alcanzarás al coche de la *pole position* justo a tiempo de sacarlo de la pista. Necesitas recuperarte de inmediato y asegurarte de estar por delante de él, ya que enseguida volverá a por ti. Fíjate en cómo toma las curvas y córtale el paso en consecuencia. Mantenlo atrás durante por lo menos la primera vuelta. De este modo evitarás que recupere la primera plaza. Ahora dispones de dos vueltas para volver a situarte en la parte de delante del pelotón.

No te preocupes, siempre puedes volver y machacar a los rivales con un coche mejor, pero por ahora date unas palmaditas en la espalda y ¡pasa a la Liga Amateur!

PREMIO POR COMPLETAR LA LIGA PRINCIPIANTE: **MITSUBISHI LANCER EVOLUTION V GSR DE COLOR AZUL OSCURO**

LIGA AMATEUR

CAMPEONATO JAPONÉS

Ruta de Tokyo 246	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Super Speedway	6 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Canal de carreras de Apricot Hill	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Ruta de fase especial 11	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Ruta de Tokyo 246 II	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
25.000 Créditos, Blue Subaru Impreza Wagon WRX STi Version VI azul

OTROS POSIBLES PREMIOS:
Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR, Mitsubishi FTO GP Version R, Mazda RX-7 Type Z





Es agradable volver a ganar carreras como si tal cosa. El motor de tu **Evo VII** aún debería estar caliente. Métete en él y aplasta a tus rivales en las cinco pistas. Eso sí, puede que en la **Ruta SS 11** tengas que concentrarte un poco, ya que a tu coche no le privan las curvas de 180º.

CAMPEONATO AMERICANO

Circuito de Seattle	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Prueba de montaña	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Super Speedway	6 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Circuito de Seattle II	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
25.000 Créditos, Mazda RX-7 Type RS rojo

OTROS POSIBLES PREMIOS:
Chevrolet Camaro Race Car, Subaru Impreza STi Version VI, Audi TT 1.8T Quattro





Tu **Evo VII** sigue teniendo la potencia necesaria para competir en esta Copa, pero tendrás que hacer trampas para tener alguna posibilidad. Inscríbete en la serie y, si ves un Corvette C5R en la lista de participantes, retírate. Ve inscribiéndote hasta que el C5R no participe. Ese coche es un 629 CV de pura potencia, y competir contra él raya en lo imposible.

En el **Circuito de Seattle**, llegarás a la primera curva justo a tiempo de estampar al líder contra la valla del otro lado. Con esto conseguirás espacio de maniobra y podrás ir tan tranquilo durante tres vueltas. Haz lo mismo en el circuito de **Laguna Seca**.

CAMPEONATO EUROPEO

Circuito de Roma	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Ruta de fase especial 5	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Autódromo de Grand Valley	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Circuito de Roma II	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Côte D'Azur	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
25.000 Créditos, Lotus Elise 190 verde

OTROS POSIBLES PREMIOS:
Nissan GT-R V spec, Gillet Vertigo Race Car, Mini Cooper 1.3i

Usa una vez más el **Evo VII** para pasar por esta Copa como Pedro por su casa. Pero un pequeño aviso: en el **Circuito de Roma II**, el líder te perderá si dejas que esté en cabeza demasiado tiempo, así que hazte con la *pole position* mediante la clasificación.

DESAFÍO 4WD (SÓLO COCHES DE TRACCIÓN TOTAL)

Condición especial: Desgaste activo de los neumáticos

Super Speedway	5 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Canal de carreras Apricot Hill II	5 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Grand Valley Raceway	5 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR de color bronce

Lo sentimos, pero vas a tener que volver a aflojar la mosca. Te recomendamos la compra del **RUF CTR-2**. Por 38 millones de Créditos, no se puede decir que sea barato; tal vez tengas que sentarte en el RX-8 y ganar algunas carreras más del Desafío NA. Trúcalo a 705 CV y ponle neumáticos de carreras. Sin ellos, tus llantas (representadas por cuatro recuadros de color azul oscuro en la parte inferior izquierda) se desgastarán en un santiamén. Aun con estos neumáticos, empezarás a perder agarre al cabo de tres o cuatro vueltas, así que asegúrate de llevar ya una buena delantera para compensar.



COPA BOXER SPIRIT (SÓLO COCHES DEL TIPO FURGÓN)

Canal de carreras Deep Forest	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Circuito de Seattle	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Autódromo de Midfield II	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Subaru Blitzen B4 dorado

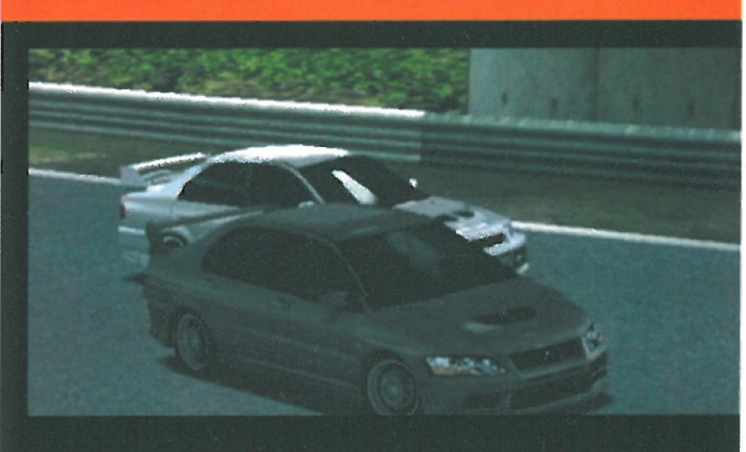


En estos tres circuitos, tu **CTR-2** ganará con una ventaje de por lo menos 12 segundos. ¡La manera más fácil de ganar 30 de los grandes!

CERTAMEN EVOLUTION (SÓLO COCHES EVOLUTION)

Autódromo de Midfield II	6 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Ruta de fase especial 11	4 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Ruta de Tokyo 246	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Misubishi Lancer Evolution VI para rallies



Aquí es posible que tengas que poner algo más de tu parte. Tu coche es más rápido y potente, pero no hay que subestimar a los demás pilotos.

CARRERA TURBO SPORTS (SÓLO COCHES TURBOALIMENTADOS)

Canal de carreras Apricot Hill II	3 Vueltas	1ª plaza: 15.000 Créditos
Pista de pruebas	3 Vueltas	1ª plaza: 12.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley	3 Vueltas	1ª plaza: 12.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Mine's Evolution VI GSR personalizado



Otra Copa fácil, y fíjate en el coche que te llevas por ganar. ¡Eso ya nos mola más! Como reto personal, intenta sacarle más de un minuto de ventaja a tu rival más cercano en la **Pista de pruebas**.



GRAN CAMPEONATO STARS & STRIPES (SÓLO COCHES DE EEUU)

Circuito de Seattle	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Super Speedway	6 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos
Circuito de Seattle II	3 Vueltas	1ª plaza: 7.500 Créditos

PREMIO POR CUATRO COPAS DE ORO:
Works Spoon Sports S2000 de carreras



Es hora de sacar el **Mustang** del garaje. Poténcialo tanto como puedas (NA de Nivel 3, etc.); sólo entonces tendrás alguna posibilidad contra el Cobra. Las tres primeras carreras son bastante sencillas pero, para la última, parece que hayan afinado el Cobra. Participa en la clasificación y queda primero o segundo. Aun con esta ventaja, deberás ser muy agresivo para hacerte con la Copa de Oro.



DESAFÍO FR (SÓLO COCHES FR)

Condición especial: Desgaste activo de los neumáticos

Prueba de montaña	5 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	5 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Ruta de Tokyo 246	5 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Toyota Sprinter Trueno GT Apex Shigeno Version de color gris



En esta Copa para coches de motor delantero y tracción trasera puedes usar el **Honda S2000**. Poténcialo con una NA de Nivel 1 y dótalo de neumáticos de competición. Mientras no hagas el loco, estos neumáticos te durarán las cinco vueltas. Ninguna de estas carreras presentará dificultad alguna.

COPA 80S SPORTS CAR (SÓLO COCHES FABRICADOS EN LOS 80)

Ruta de Tokyo 246	3 Vueltas	1ª plaza: 8.000 Créditos
Ruta de fase especial 5	3 Vueltas	1ª plaza: 8.000 Créditos
Prueba de montaña II	3 Vueltas	1ª plaza: 8.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Nismo Skyline GT-R S-tune plateado

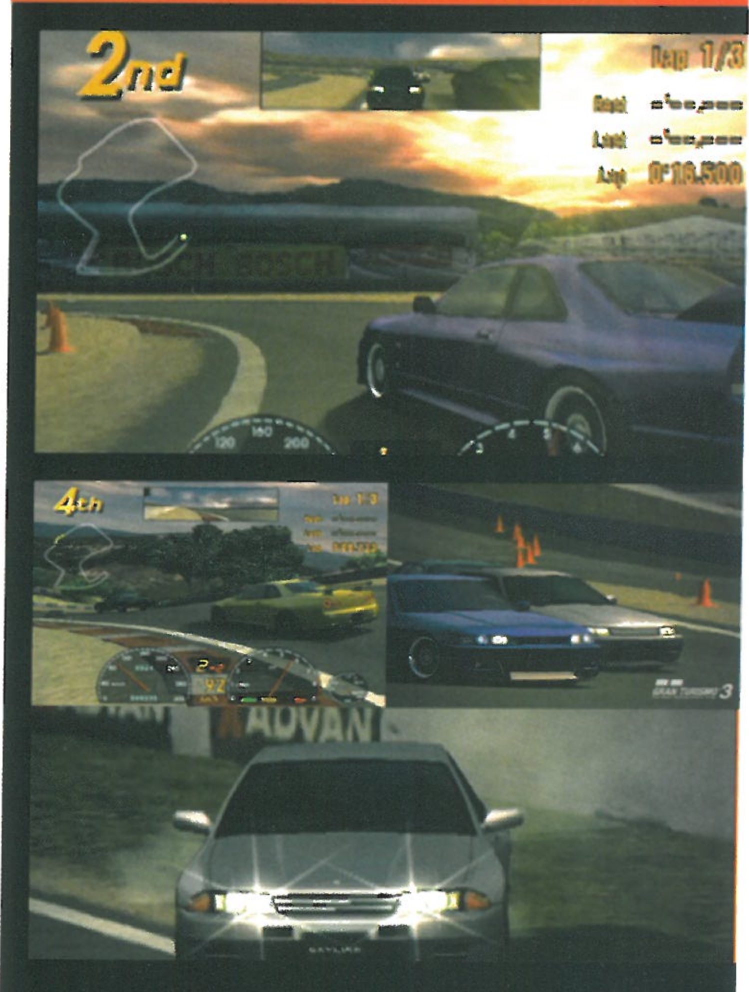


Salta al interior de tu recién obtenido **GT-Apex** y reajústalo con un silenciador de competición (Racing Muffler), un chip de competición y un kit turbo de nivel 2. Esto te pondrá más o menos a la par de tus rivales. Recomendamos que pases por la clasificación y obtengas la primera o la segunda plaza. Aun con esta ventaja, deberás correr a las mil maravillas para estar a la altura. Tampoco estaría de más algún empujón bien dado, solamente por conseguir un margen extra de maniobra.

CARRERA RED EMBLEM (SÓLO PARA LOS NISSAN, SE REQUIERE LA LICENCIA IB)

Prueba de montaña	3 Vueltas	1ª plaza: 30.000 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	3 Vueltas	1ª plaza: 30.000 Créditos
Ruta de fase especial 11	3 Vueltas	1ª plaza: 30.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Nismo 400R plateado



Prepárate a potenciar a saco. Visita el garaje y ve calentando el **GTR S-Tune**. Agasájalo con lo mejor que puedas comprar (cualquier cosa que aumente el valor en caballos). Si no te puedes permitir lo mejor, ¡gana algunas carreras más! Para cuando nosotros habíamos acabado, nuestro coche tenía 842 CV y 8.100 r.p.m.

Esta serie de carreras es seguramente la más equilibrada en términos de potencia. El coche rival será tan bueno como el tuyo en todos los aspectos, pero tú deberías tener un poco de velocidad extra en las rectas. Para estas carreras no hará falta que te clasifiques: con tu pequeño extra de potencia, no tardarás en ponerte en cabeza.

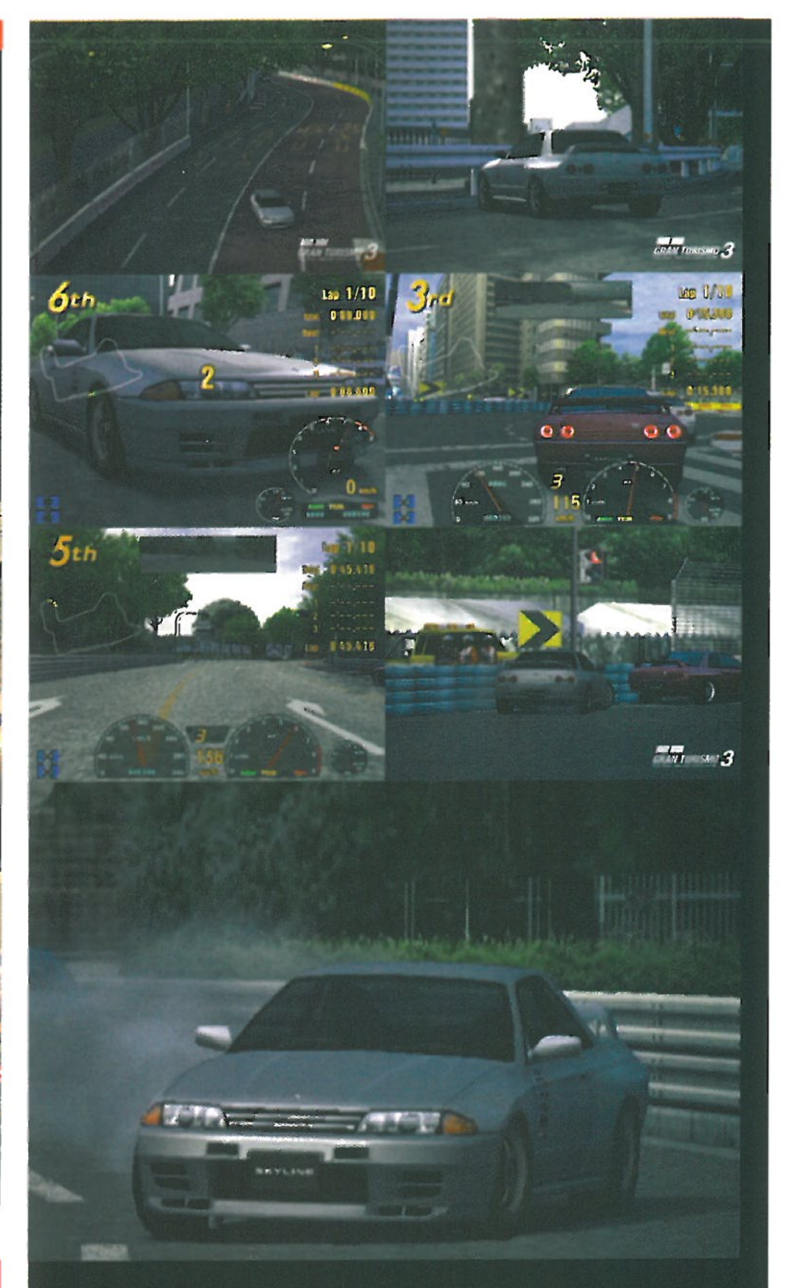
¡A BOXEAR SE HA DICHO!

De ahora en adelante, verás que la longitud de la carrera te obliga a entrar a boxes para ponerte un nuevo set de neumáticos. En algunas carreras, el desgaste activo de los neumáticos hará que, cada vez que tomes una curva, las bandas de rodadura de tus llantas se vayan desgastando poco a poco. El estado de tus neumáticos viene indicado por diferentes colores (empezará en azul y pasará por el verde y el amarillo, antes de ponerse rojo) y afectará al manejo de tu vehículo.

Puedes ver dónde empiezan y acaban los boxes mirando el mapa que hay en pantalla. En cuanto entres en ellos, la CPU se hará cargo de tu coche. Una vez que el coche se haya detenido del todo, el equipo de boxes tardará unos segundos en cambiar los neumáticos. Cuando veas que el icono del volante se vuelve azul (esquina inferior izquierda), es hora de irse.







CARRERA RED EMBLEM PROFESIONAL (SÓLO PARA LOS NISSAN, SE REQUIERE LICENCIA IB)

Condición especial: Desgaste activo de los neumáticos

Ruta de Tokyo 246	10 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley II	10 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Ruta de fase especial 11 II	10 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Nissan Calsonic Skyline JGTC de fábrica

Ya que estás en el **GTR S-Tune**, podrías probar suerte en el nivel Profesional de la Carrera Red Emblem. Tus oponentes son algo más listos, y en algún momento u otro tendrás que entrar a cambiar ruedas. En las dos primeras carreras, entra a boxes en la quinta vuelta. En la última carrera, deberías dejarlo hasta la sexta vuelta.

Para las tres carreras te aconsejamos que practiques en las pistas tanto como te sea posible. No para conseguir una buena posición en la parrilla (se puede ganar saliendo desde la última plaza), sino más bien para no cometer errores en al carrera de verdad. En estas carreras te puedes permitir un pequeño fallo. Algo más y jamás alcanzarás a nadie. Aquí tienes algunos consejos para estos circuitos...

Tokyo R246: En vez de aminorar de cara a la curva a mano derecha, ve fregando la valla exterior mientras no dejas de tirar a la derecha. Embestir a los adversarios en la primera curva es otra magnífica manera de ganar un puesto, pero hazlo sólo cuando pugnas por ser el primero; pasar a ser tercero o segundo está muy bien, pero la colisión hará que el líder se escape.

Autódromo de Grand Valley II: Sigue a la perfección la línea de carrera y te irá de perlas. Ah, empujar a un oponente cercano a las graveras siempre te arranca una saludable sonrisa.

Ruta SS 11 II: Deberías fregar a lo largo de la primera curva mientras tiras hacia la izquierda. De este modo pasarás volando a la competencia. En cuanto veas las siguiente curva, machaca los frenos. Hazlo sólo cuando las ruedas miren todo recto hacia delante, o si no perderás el control del coche.

CAMPEONATO MUNDIAL GRAN TURISMO (SE REQUIERE LICENCIA IB)

Condición especial: Desgaste activo de los neumáticos

Ruta de Tokyo 246	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Canal de carreras de Apricot Hill	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Canal de carreras Deep Forest	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Ruta de fase especial 5	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Prueba de montaña	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Circuito de Seattle	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Autódromo de Midfield II	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Ruta de fase especial 11	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
100.000 Créditos, Nissan C-West Razo Silvia JGTC de fábrica

OTROS POSIBLES PREMIOS:
Nissan Z Concept, Toyota GT-One, Mazda RX-8



Ya va siendo hora de tenre alguna carrera fácil, ¿no? Bueno, el **Nissan Calsonic** que acabas de ganar es una pasada de máquina; es decir, que va a 'pasar' por encima de cualquier adversario que se le cruce. No tienes más que potenciarlo a un motor de nivel 3 y tendrás un coche extraordinario. Su manejo, su velocidad punta, su frenada y su aceleración no tienen parangón en esta Copa. No te preocupes por entrar a boxes: con los neumáticos que tienes llegarás al final de las cinco vueltas.

Las primeras nueve carreras las pasarás la mar de tranquilito; puede que en la última pista el coche rival te cree algún problemilla pero, con una buena conducción, al cabo de un rato no será más que un puntito detrás de ti.

DESAFÍO GERMAN TOURING CAR (SE REQUIERE LICENCIA IB)

Prueba de montaña	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Autódromo de Midfield	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Canal de carreras Deep Forest	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Ruta de Tokyo 246	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
30.000 Créditos, Works VW Lupo Cup Car

OTROS POSIBLES PREMIOS:
Beetle Cup Car, Vauxhall Astra Touring Car, RUF 3400S

Así que creías que el Campeonato Mundial GT era fácil, ¿eh? Pues en ese caso más vale que te prepares un cafelito bien cargado, ya que esta Copa está aún más chupada. Mientras no te quedes dormido, tu cuenta corriente recibirá una inyección de 80.000 créditos en un decir Jesús.



CAMPEONATO DREAM CAR (SE REQUIERE LICENCIA IA)

Canal de carreras Deep Forest	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Ruta de fase especial 5	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Canal de carreras de Apricot Hill	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Pista de pruebas	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Ruta de fase especial 11	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley II	7 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
90.000 Créditos, Works Mitsubishi FTO LM de competición

OTROS POSIBLES PREMIOS:
S2000 LM de competición, Mazda RX-7 de competición, Subaru Impreza LM de competición

Aquí, hagas lo que hagas, no te lo tengas muy creído. Ya sabes que algo difícil te espera a la vuelta de la esquina (o de la curva, en este caso). ¡¿O qué diablos?! ¡Venga, créetelo, que en esta Copa irás escopeteado! En algunos de los circuitos llegarás a ponerte ¡a unos 40 segundos por delante del pelotón! La única excepción es la **Pista de Pruebas**. Donde un error equivale a 'game over'.

Sólo tendrías que visitar los boxes en la última carrera, ya que siete vueltas es mucho pedir a tus pobres neumáticos. La cuarta vuelta es un buen momento para ello.



DESAFÍO FF (SÓLO COCHES DE TRACCIÓN Y MOTOR DELANTEROS)

Condición especial: Desgaste activo de los neumáticos

Canal de carreras Deep Forest	5 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Circuito de Roma II	5 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Canal de carreras Apricot Hill II	5 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
TRD Celica Sports M



Es el momento de pulirte las Copas que quedan para poder decir adiós al Modo Amateur. Entra en el **VW Lupo Cup Car** y regálale una NA de nivel 2. Con esto bastará para conseguir un cómodo colchón en cuanto a distancia en todas las carreras. No te separes de la pista en **Apricot Hill**; si cortas por las curvas sólo conseguirás desgastarte los neumáticos.

GRAN TURISMO ALL STARS (SE REQUIERE LICENCIA IB)

Condición especial: Desgaste activo de los neumáticos

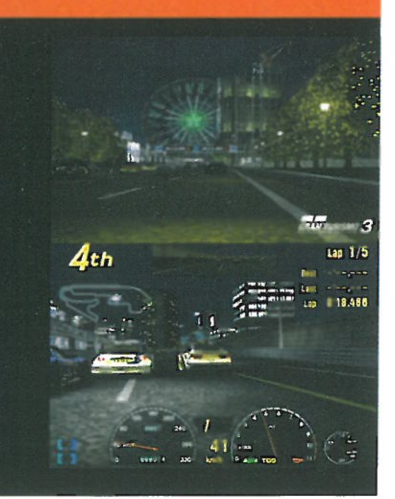
Autódromo de Laguna Seca	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Canal de carreras Deep Forest II	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Autódromo de Midfield	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Pista de pruebas	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Canal de carreras Apricot Hill II	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Circuito de Roma II	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Circuito de Seattle	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Ruta de fase especial 11	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley II	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos
Ruta de Tokyo 246 II	5 Vueltas	1ª plaza: 25.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
400.000 Créditos, Nismo Skyline GT-R R-tune rojo

OTROS POSIBLES PREMIOS:
Ford GT40, Raybrig NSX, Mine's GT-R N1 V spec

Sí, ya sabemos que vas a tardar la eternidad y un día, pero tienes que completarlo. ¡Piensa en todo ese dinero!

El **Mitsubishi FTO LM** no se maneja tan bien como el Calsonic, pero te recomendamos su uso, aunque sólo sea para que te vayas acostumbrando a conducir un tracción total. Tiene una ventaja, eso sí, y es que posee una aceleración ridícula de tan rápida: estarás en el primer lugar en un abrir y cerrar de ojos. Ponle un kit turbo de nivel 4 bajo el capó y métele caña.



CAMPEONATO ALL JAPAN GT (SE REQUIERE LICENCIA IB)

Condición especial: Desgaste activo de los neumáticos

Autódromo de Grand Valley	5 Vueltas	1ª plaza: 15.000 Créditos
Circuito de Roma	5 Vueltas	1ª plaza: 15.000 Créditos
Autódromo de Midfield	5 Vueltas	1ª plaza: 15.000 Créditos
Ruta de fase especial 5 II	5 Vueltas	1ª plaza: 15.000 Créditos
Autódromo de Laguna Seca	5 Vueltas	1ª plaza: 15.000 Créditos
Super Speedway	10 Vueltas	1ª plaza: 15.000 Créditos
Canal de carreras de Apricot Hill	5 Vueltas	1ª plaza: 15.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley II	5 Vueltas	1ª plaza: 15.000 Créditos
Ruta de fase especial 11	5 Vueltas	1ª plaza: 15.000 Créditos
Ruta de Tokyo 246	5 Vueltas	1ª plaza: 15.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
150.000 Créditos, Works Denso Sard Supra GT JGTC

OTROS POSIBLES PREMIOS:
Calsonic Skyline JGTC, Honda Arta NSX, Zexel GT-R

Para este campeonato usa el **FTO LM** o bien el **Calsonic**. Estas carreras te las pasarás sin despeinarte, ¡y al final te espera un coche de calidad!



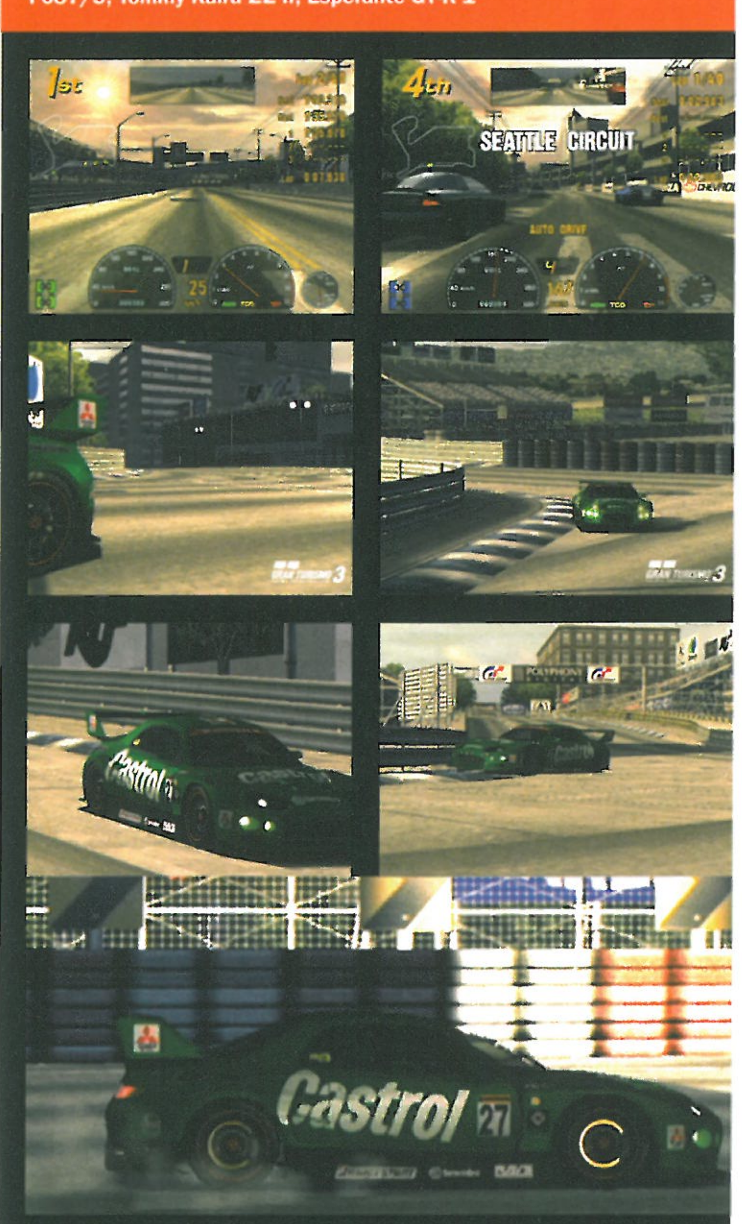


CARRERA DE RESISTENCIA DE 100 MILLAS DE SEATTLE (SE REQUIERE LICENCIA IA)

Circuito de Seattle	40 Vueltas	1ª plaza: 150.000 Créditos

PREMIO POR UNA COPA DE ORO:
Nismo GT-R LM Road Car plateado

OTROS POSIBLES PREMIOS:
F687/S, Tommy Kaira ZZ II, Esperante GT-R 1



Oh, vamos, sabes que lo estás deseando. No tendríamos que cubrir aún el modo Resistencia (Endurance), pero tienes un coche bastante decente, así que ¿por qué no? Te sacarás un buen puñado de pasta y otro buen coche. Pero recuerda que para completar esta carrera hace falta una hora más o menos.

Antes de pasar a la siguiente Copa, vuelve al Modo Principiante y acaba el primero en todas las carreras del Campeonato Mundial Gran Turismo. Ésta era la Copa que tantos problemas te había causado antes. El **Calsonic** dará buena cuenta de ella y además hará que ganes un Mazda Miata de color rojo cereza.

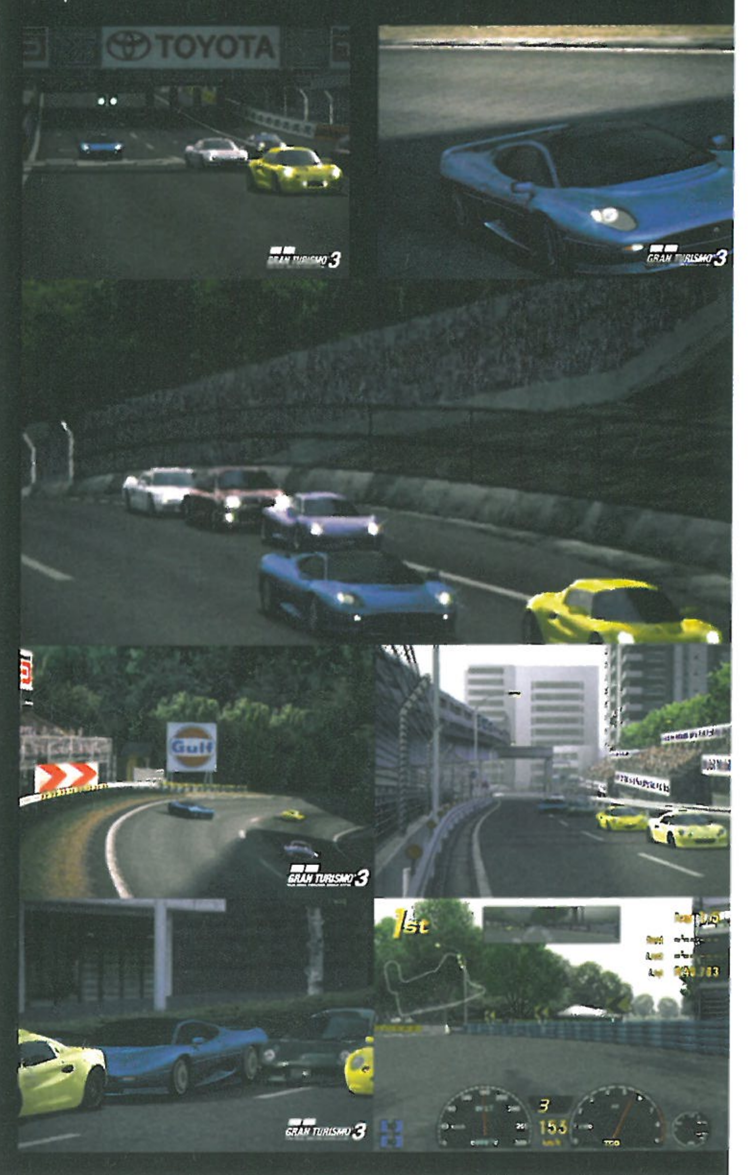
DESAFÍO MR (SÓLO COCHES DE MOTOR CENTRAL Y TRACCIÓN TRASERA)

Condición especial: Desgaste activo de los neumáticos

Ruta de Tokyo 246 II	5 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Canal de carreras Deep Forest II	5 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley	5 Vueltas	1ª plaza: 5.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Honda NSX Type S Zero color turquesa

Lo malo de los coches MR es que cuando van a toda velocidad no giran. Estos autos tienen el radio de giro de un elefante cuadriplégico, y la única forma de compensarlo es dotarlos de mucha potencia. Los únicos coches que cumplen los requisitos son algunos de los británicos y el Mugen NSX. Éste es demasiado caro, así que te recomendamos ir a por el **Jaguar XJ220**. Ponle unos neumáticos de competición y un kit turbo de nivel 4. Incluso tras gastarte todos estos cuartos, el circuito **Deep Forest** te acarreará muchos quebraderos de cabeza. Vete por el Este a través del bosque: más vale ir a un ritmo lento pero constante que ir rebotando en todas las vallas. Y acuérdate de usar el freno de mano para trazar esas complicadas curvas.



CERTAMEN TYPE R (SÓLO PARA LOS HONDA TYPE R)

Ruta de Tokyo 246	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Ruta de fase especial 11	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Super Speedway	10 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Ruta de Tokyo 246 II	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Côte D'Azur	7 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
20.000 Créditos, Spoon Sports S2000 amarillo

OTROS POSIBLES PREMIOS:
Honda Mugen NSX, S2000. Honda NSX Type R



El **Honda NSX Type R** es el único vehículo con el que aquí tendrás éxito. Poténcialo con una NA de nivel 3 y métete dentro. El otro único coche que puede representar una competencia digna es otro NSX Type R; mientras conduzcas bien, será historia.

TROFEO TOURIST TROPHY (SÓLO PARA LOS AUDI TT)

Circuito de Seattle	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Ruta de fase especial 5	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Prueba de montaña	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Circuito de Roma	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Canal de carreras Deep Forest II	3 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
40.000 Créditos, Audi S4 negro

Entra en tu **1.8 Quattro** y poténcialo de forma similar a como hiciste con el Altezza. Por desgracia la transformación no será tan impresionante, y el Quattro seguirá siendo un montón de chatarra. Con todo, será suficiente para superar las carreras. En esta Copa deberás esforzarte de lo lindo: todos los oponentes son igual de buenos, y tendrás que correr como los ángeles para poner siquiera un poquito de distancia entre el rival y tú.

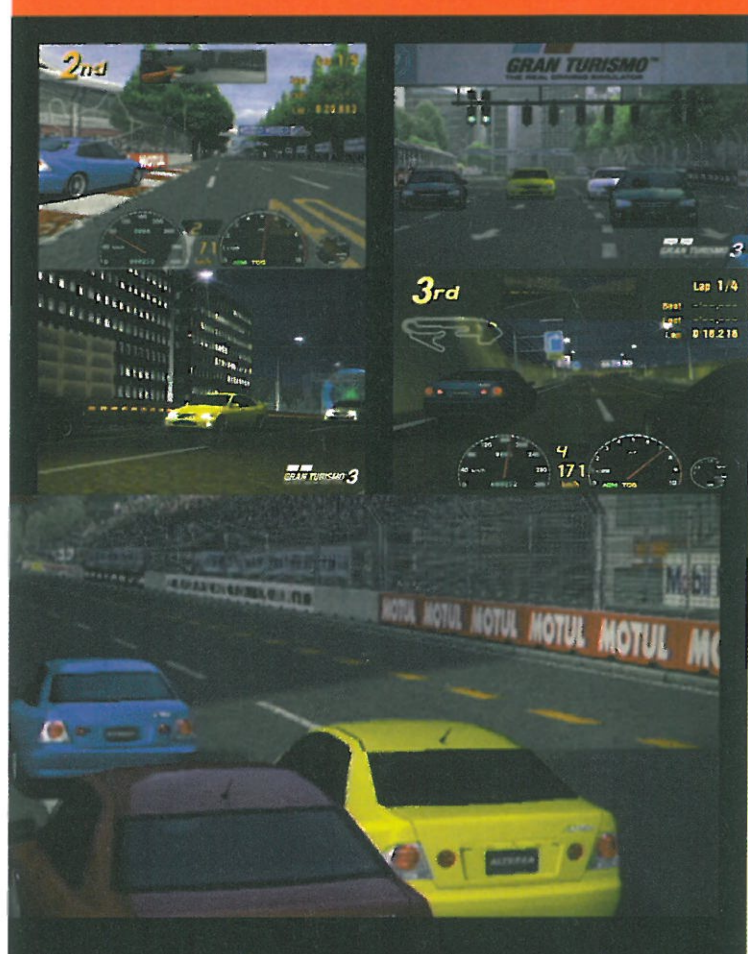


CARRERA ALTEZZA (SÓLO PARA LOS TOYOTA ALTEZZA)

Canal de carreras Deep Forest	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Ruta de fase especial 11	4 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley	4 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Ruta de Tokyo 246	5 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos
Côte D'Azur	7 Vueltas	1ª plaza: 10.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
30.000 Créditos, Toyota Vitz RS 1.5 dorado

OTROS POSIBLES PREMIOS:
Tom's X540 Chaser, Toyota Altezza LM de carreras



Hasta ahora, la verdad es que no hemos hecho gran cosa en lo que se refiere a efectuar calibraciones y reajustes detallados, ya que no ha habido necesidad. En esta Copa. No obstante, los motores y los kits turbo sólo hacen que el coche sea aún más pesado y menos fiable en carretera. Nuestro **Altezza** tiene el aspecto y el manejo de un limón abotargado. Nos da asco, pero si le quitamos aquello que hace que sea un Altezza, dejará de serlo, ¿no?

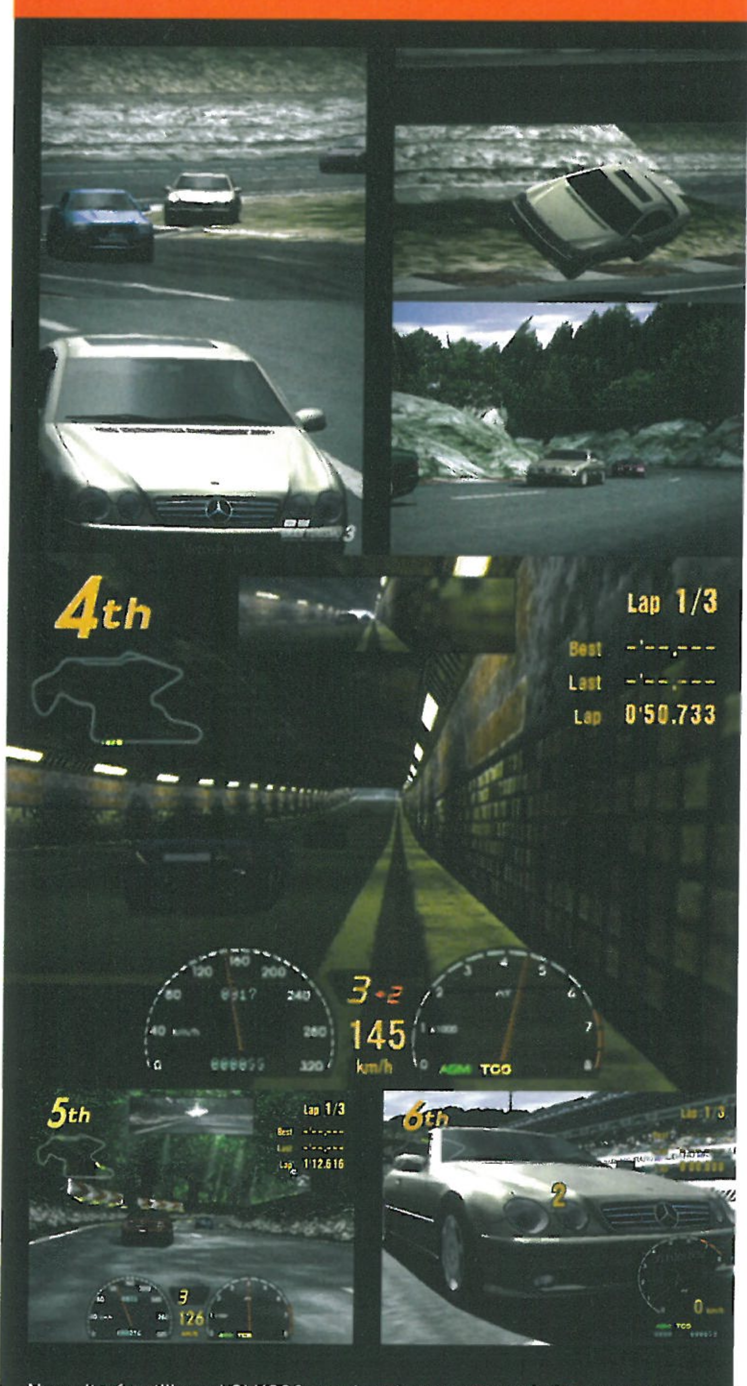
Antes que nada, deberás aligerar la carrocería del coche, así que hazle un trabajito con una Ultraligera (Lightweight) de nivel 1. Ahora proporciónale los mejores neumáticos de competición que puedas conseguir. Potencia al máximo cada elemento de tu tren de transmisión (Drivetrain). También se imponen una suspensión totalmente personalizada y unos frenos deportivos (Sports Brakes). Con una NA de nivel 2 y un kit turbo de nivel 3 debería bastar. Ahora prueba a correr: ¡no reconocerás tu coche! Dado que has quitado todo lo que lo convertía en un Altezza, tiene un manejo de ensueño. El coche va suave como una seda, y las siete vueltas de la **Côte D'Azur** son una auténtica delicia.

LEGEND OF SILVER ARROW (SOLO PARA LOS MERCEDES-BENZ)

Prueba de montaña	3 Vueltas	20.000 Créditos
Super Speedway	6 Vueltas	20.000 Créditos
Circuito de Roma II	3 Vueltas	20.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Mercedes-Benz CLK Touring Car D2 AMG

PREMIO POR COMPLETAR EL MODO AMATEUR:
Chrysler Team Oreca Viper GTS-R



Necesitarás utilizar el CLK600 y mejorarlo de manera similar a como lo hiciste en las dos competiciones previas. Recuerda que, entre otros, es esencial hacerse sobre todo con un buen par de neumáticos para esta ardua y legendaria carrera.

MODO ARCADE

Ahora es el momento de visitar el Modo Arcade. Para completar este modo puedes usar los coches que tengas en el garaje.

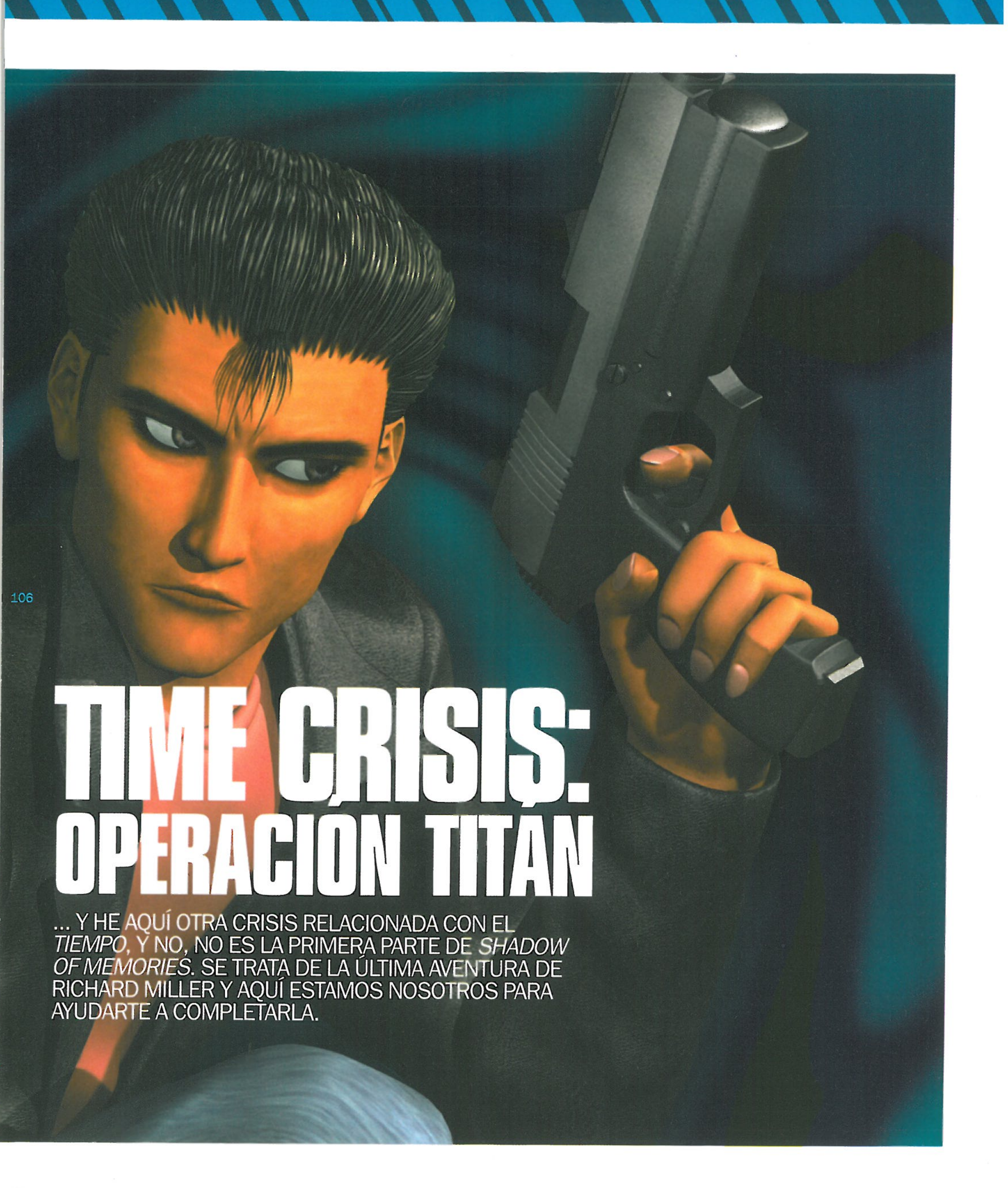
El Modo Arcade consta de tres niveles de dificultad: Fácil, Normal y Difícil. Dicho nivel determina lo inteligentes que son los rivales controlados por la CPU. En cada nivel eliges entre una serie de pistas. Luego deberás escoger en qué categoría de coche quieres participar (C, B, A, S y tu garaje). Cada vez que acabes el primero en una carrera, quedará reflejado en la pantalla 'Goodies' (Bonificaciones). En esta sección hay 34 desafíos por completar. En diversos momentos de tu periplo recibirás premios en forma de coches, pero ninguno se puede trasladar al Modo Simulación.



EL PRÓXIMO NÚMERO...

Esto es lo que encontrarás en la siguiente revista. O sea, que lo que veas escrito a continuación no aparecerá en este número, sino en PlanetStation 35, en septiembre en tu quiosco.

GUÍA DE LAS LICENCIAS IB, IA, S Y R
GUÍA DE LOS 34 DESAFÍOS DEL MODO ARCADE
GUÍA DE LAS LIGAS PROFESIONAL, RALLY Y RESISTENCIA



TIME CRISIS: OPERACIÓN TITAN

... Y HE AQUÍ OTRA CRISIS RELACIONADA CON EL *TIEMPO*, Y NO, NO ES LA PRIMERA PARTE DE *SHADOW OF MEMORIES*. SE TRATA DE LA ÚLTIMA AVENTURA DE RICHARD MILLER Y AQUÍ ESTAMOS NOSOTROS PARA AYUDARTE A COMPLETARLA.

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
PISTOLA GUNCON

FORMATO **PS ONE**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **6.990 PESETAS**

NIVEL 1 EL YATE DE KANTARI

ÁREA 1

[01] La cosa empieza bien sencillita, con tres tropas que asoman y que no cuestan nada de despachar.
[02] Luego subirás las escaleras y verás a un tío con un bazuka. No te preocupes, no te dará, pero por desgracia tú tampoco puedes alcanzarlo.
[03] Aquí las tropas te dispararán desde dentro y desde fuera. Hay unas cuantas cajas tras las que pueden parapetarse, así que procura llegar a ellas antes de que se oculten. Al fondo aparecerá, durante unos instantes, un *Time Troop* (Soldado del Tiempo).
[04] El único individuo con el que hay que tener auténtico cuidado es el soldado rojo que se esconde detrás del pilar. La primera vez que llegas aquí, un *Time Troop* da un salto hacia la derecha; la mejor forma de pillarlo es apuntar a la planta y disparar cuando pase volando.
[05] Este tío rojo es aquí la mayor amenaza, así que cárgatelo en cuanto enseñe el careto. Hay un *Time Troop* que pasará corriendo ante la ventana de fuera; no te preocupes si no le das a la primera, ya que volverá corriendo en la otra dirección. Encontrarás un poco de **Salud Extra** si disparas al jarrón y al espejo de detrás, a la izquierda.
[06] Ojo con un tipo con bazooka que viene por la derecha, y con un soldado rojo que lo hace desde la izquierda.
[07] Mata al soldado rojo según entras en esta sala. Un *Time Troop* pasará corriendo por delante de la ventana cuando hayas matado a todos los demás enemigos.
[08] Cuando llegues aquí por primera vez, verás un tío con metralleta en la entrada. Este se esfumará y volverá cuando ya no haya ninguno de los demás enemigos. Si disparas enseguida la primera vez que lo ves, no volverá a aparecer.

ÁREA 2

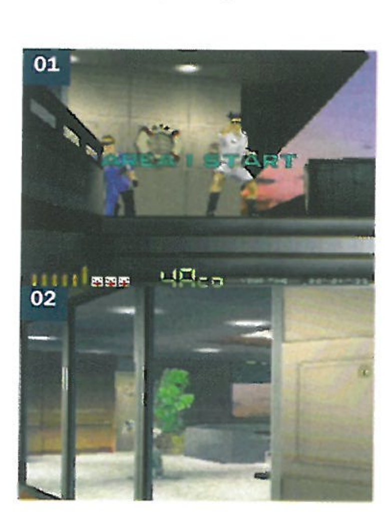
[09] Un *Time Troop* aparece en lo alto de las escaleras después de cargarte al primer malo de ahí arriba. Un soldado rojo se deja caer desde encima, así que intenta alcanzarlo en su descenso.
[10] Aquí hay montones de enemigos, incluido un soldado rojo y un *Time Troop*, ambos en la parte superior de la pantalla.
[11] Estate al loro por si ves al sujeto del bate que sale delante de ti, y ojo también con el soldado rojo que aparece una vez muertos todos los demás.
[12] Si actúas con rapidez, no debería alcanzarte ni un tiro. Neutraliza primero al de la metralleta, luego a los dos *Shield Troops* (Soldados con Escudo) y después a los dos que aparecen detrás de ellos. Como están muy juntos entre sí, es casi imposible fallar.
[13] Todos los guardias son azules o blancos y no suponen una gran amenaza. Una vez hayas eliminado a los del suelo, tres más se tirarán desde el helicóptero.
[14] Ten cuidado con la grúa. Cuando salga "¡Peligro!" en pantalla, agáchate hasta que se haya ido. En cuanto mates al primer grupo, un *Time Troop* aparecerá saltando por la izquierda; tras él, vendrá rodando un soldado rojo que se ocultará detrás de una caja.
[15] A estos tipos los puedes matar uno a uno o bien hacer explotar los depósitos de gas para despanzurrarlos a todos. Dispara justo a la derecha de los depósitos de gas para conseguir un poco de **Salud Extra**, pero asegúrate de dejar al menos un guardia vivo, ya

MODOS SECRETOS

TIME BONUS CHALLENGE
Más duro que el modo *Time Attack*. De entrada, ya no cuentas con el tiempo suficiente para completar el nivel. Debes disparar a bastantes enemigos para añadir el tiempo que te hace falta. Para abrirlo, primero debes completar el Nivel 1 de *Time Attack* con cualquier puntuación y, luego, el Nivel 3 de *Time Attack* con un *ranking* de 1.

COLOR COMBO MODE
Un modo más avanzado. El jugador recibe puntos por disparar a enemigos del mismo color consecutivamente. Para abrirlo, primero debes completar el Nivel 1 de *Time Attack* con cualquier puntuación y, luego, el Nivel 3 de *Time Attack* con un ránking de 1.











que de lo contrario el área llegará a su fin y no tendrás tiempo de hacerte con la Salud.

ÁREA 3

[16] Aparecen soldados azules y blancos por la izquierda y por la puerta del fondo. Ten cuidado con el soldado rojo que viene rodando por la izquierda.
[17] A estos guardias les gusta ocultarse tras sillas y mesas, así que cárgatelas antes de que te hagan perder el tiempo. Hay un soldado rojo que viene por la puerta de la derecha, y un *Time Troop* que lo hace por delante del televisor.
[18] Los más preocupantes aquí son el guardia de la ametralladora y el guardia lanza granadas de la izquierda. Si te arrojan una granada, agazápate mientras explota.
[19] En cuanto pongas un pie fuera del ascensor, te las verás con este variopinto grupo. Dispara de un lado al otro y procura alcanzar a cada uno sin fallar; luego recarga para hacer frente a los siguientes seis que vienen desde la izquierda y del fondo.
[20] Cárgate al rojo del fondo lo antes posible. Aquí aparecen guardias blancos y azules por todas las puertas, y un *Time Troop* está unos segundos rondando por el fondo.
[21] Tras haber eliminado a los tres primeros guardias, dos más vendrán rodando por la derecha; si te mueves con prontitud, podrás liquidarlos antes de que se levanten.
[22] La primera vez que llegues aquí, un *Time Troop* cruzará corriendo por el fondo. Estate atento al soldado rojo y al tipo del lanzacohetes del fondo. Si necesitas **Salud Extra**, dispara al



pequeño tiesto que hay en la parte izquierda del estante del medio.
[23] Ahora te las verás con tu primer jefe, un chef que lanza cuchillos de cortar carne. Es bastante fácil y no es difícil esquivar sus lanzamientos. Si disparas a los cuchillos, recibes bonificaciones de un segundo. Tienes que darle nueve veces al cocinero para derrotarlo. Mientras te enfrentes a él, vendrán otros guardias. Cuando el chef muerda el polvo cambiarás de posición y se te pedirá que le dispares una vez más. Hazlo enseguida o te comerás un "Ginsu" de ésos.

ÁREA 4

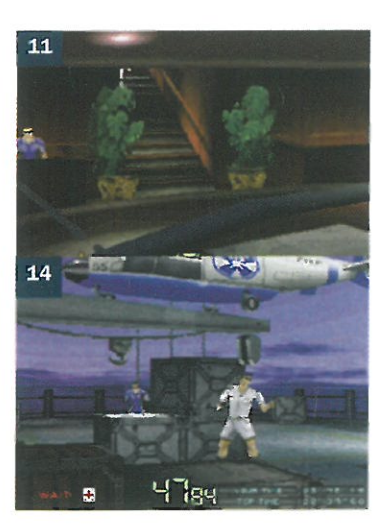
[24] Los guardias se descuelgan por cuerdas y vienen por la puerta de la izquierda. Al tanto con el soldado rojo en la entrada de la izquierda.
[25] Tras matar a los cuatro primeros guardias, tres más bajarán en cuerdas, incluido uno con metralleta. Intenta cepillártelos a todos antes de que toquen suelo. Hay un soldado rojo que pega un brinco desde la izquierda.
[26] Aquí aparecen dos grupos de guardias y, luego, un soldado rojo y un *Time Troop* llegan por la izquierda. Intenta eliminar siempre primero al soldado rojo o te pelará mientras vas a por el *Time Troop*. Dispara a la luz amarilla de la izquierda para ganar algo de **Salud Extra**.

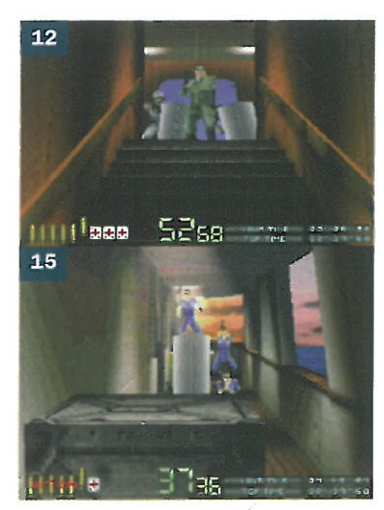


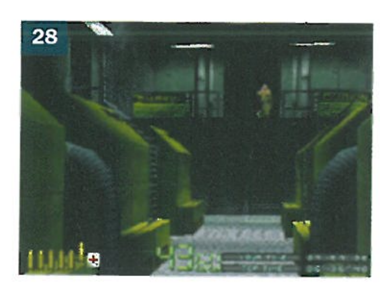
[27] Éste es otro recinto cerrado donde resulta fácil alcanzar a los malos. Vienen de ambos lados, pero ten cuidado con el soldado rojo que llega por la izquierda.
[28] Ahora conocerás a Zeus Bertrans y experimentas por primera vez lo que es el sistema de escondites múltiples. Zeus empieza en el centro. Permanece oculto hasta que deje de disparar y, entonces, dispárale tú. Se irá para la derecha, así que muévete para poder darle de nuevo. Entonces se va a la izquierda y deberías empezar a notar una cierta pauta. Cada vez que le disparas en un lado, se va al otro. A veces corre por el medio y te arroja una granada, pero no siempre. Estate atento por si te aparecen de golpe soldados rojos o tipos con metralleta. Para matar a Zeus tienes que darle nueve veces. Si mueres, tendrás que volver al principio del área.











NIVEL 2
AEROPUERTO DE CARUBA







ÁREA 1

[29] Aquí salen guardias a mogollón, pero ten especial cuidado con los dos soldados rojos: uno viene por la derecha, y otro salta de detrás de unas cajas. En cuanto te hayas librado de las primeras tropas, por la izquierda vendrán un camión y un Jeep trayendo más guardias. También hay un *Time Troop* al fondo que cruza corriendo por encima de unas cajas.

[30] Una vez más, hay pilas de guardias que llegan de ambos lados y del hangar. También verás un buen número de ellos corriendo dentro del hangar: algunos de ellos te darán tiempo, pero otros no. Sólo hay un soldado rojo que baja de un salto por la derecha.

[31] En esta pantalla hay mucho movimiento, ya que una vez que has matado al primer grupo de guardias, el camión de la izquierda avanza para dejar al descubierto tres nuevos guardias, incluido uno con metralleta. Ojo con el granadero y el del lanzacohetes del fondo, aunque si no los matas tú, los atropellará un Jeep. Cuidado también con el soldado rojo que aparece en la parte de atrás del camión de la derecha.

[32] Más guardias sin complicaciones: los encontrarás ocultos detrás de cajas y también arriba, en las pasarelas. Cuando aparece el *Shield Troop*, éste cubre a otros dos guardias a sus espaldas. Liquida primero al rojo de su izquierda.

[33] Al igual que en la pantalla anterior, llegan enemigos de todas partes. Estate al quite para descubrir a un tío de uniforme gris en la pasarela de arriba: si lo pelas antes de que empiece a hacer señas, evitarás que venga otro chaparrón de tropas. Vigila con el soldado rojo que se sube a la carretilla elevadora, y con el granadero de enfrente.

[34] Todos los guardias de aquí son fáciles, salvo uno rojo que salta a una de las luces de arriba a la izquierda.

ÁREA 2

[35] Además guardias con traje, aquí encontrarás tropas grises y verdes, que no deberían suponerte ningún problema.

[36] Aquí hay guardias por un tubo, pero ten especial cuidado con el soldado rojo que viene por la derecha y al de la ametralladora, que aparece de golpe desde detrás del bloque del centro.

[37] Más de lo mismo, además de un *Time Troop* que salta al mostrador y luego huye.

[38] Aquí, tras matar al primer guardia, aparece uno rojo a tu derecha. El resto son verdes, pero hay un buen puñado de ellos; algunos se descuelgan por cuerdas.

[39] Hay seis guardias verdes: dos arriba de todo y cuatro abajo. Es posible mandarlos a todos al otro barrio sin recargar, pero un par de los de abajo tienden a apartarse de un salto, así que tómate tu tiempo y observa lo que hacen.

[40] Ya casi estás en la salida, pero estos tíos no cejan. Aquí los guardias son verdes y con traje. Presta atención al tipo que tienes cerca de la derecha; mientras te concentras en los demás, él podría endosarte algunos tiritos.











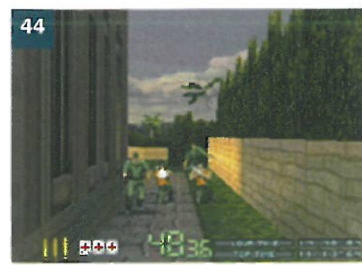
ÁREA 3

[41] Aquí el cupo de enemigos empieza a sobrecargarse, con guardias que buscan tu pellejo desde todos los ángulos. Te atacan dos soldados rojos: uno por la izquierda y otro por la derecha. Verás asimismo abundantes *Time Troops* arremolinados por el fondo, pero ve a por ellos sólo si vas muy mal de tiempo. Si necesitas **Salud Extra**, dispara a la parte superior de la fuente.

[42] Ahora te las ves con más tipos verdes, algunos *Time Troops* en el tejado y un soldado rojo que viene por la derecha.

[43] Vigila con el de la metralleta que





ÁREA 4 ÁREA JEFE

[45] Al contrario que los dos primeros jefes, Blanco tiene su propia zona, o sea que si mueres no tendrás que rehacer parte del nivel. Una vez más, puedes usar el sistema de escondites múltiples, pero ahora es podible llegar hasta el final. Como los demás jefes, Blanco sigue un patrón de acción: una vez que le disparas, pasa al otro lado de la estatua, fuera de vista. Tras alcanzarlo en un par de ocasiones, un enjambre de guardias se congregará a su alrededor. Mientras sigas disparando y moviéndote, en principio estarás a salvo; pero si fallas tu primer tiro, no intentes otro porque Blanco se dará la vuelta y te disparará. A la que lleguen dos *Shield Troops* a protegerlo, tendrás que darle una vez más. Sin embargo, de pronto te costará más alcanzarlo, ya que se aparta con mayor rapidez. Tú sigue cambiándote de sitio y soltándole tiros al azar por la espalda y el costado: probablemente hagas blanco.



viene por detrás del bloque de piedra, y con el soldado rojo que salta a través de la ventana de la planta baja.

[44] En cuanto vuelvas a mirar adelante, tras esquivar los cohetes, abalea a los malos de los lanzacohetes antes de que te envíen alguno más. Una vez muertos los cuatro primeros, saltarán por las ventanas un soldado rojo, un *Shield Troop* y un soldado verde. Sólo con ponerte a disparar sin parar, deberías poder darles a todos antes de que toquen el suelo.

NIVEL 3 MINA DE RIO ORO

ÁREA 1

[46] Aquí a los guardias les gusta tomarte el pelo asomando un pie y volviendo a saltar para adentro. No malgastes munición disparando cuando hagan esto; limítate a esperar pacientemente. Ten mucho ojo con el soldado rojo de la izquierda y con el granadero de la derecha.

[47] De nuevo, los únicos malos con los que hay que tener cuidado son el rojo de la izquierda y un granadero de la derecha.

[48] Procura eliminar a los tres sujetos del ascensor antes de que suban lo suficiente como para disparar, sobre todo, el granadero. Una vez muertos todos los demás, un soldador rojo vendrá corriendo por la esquina.

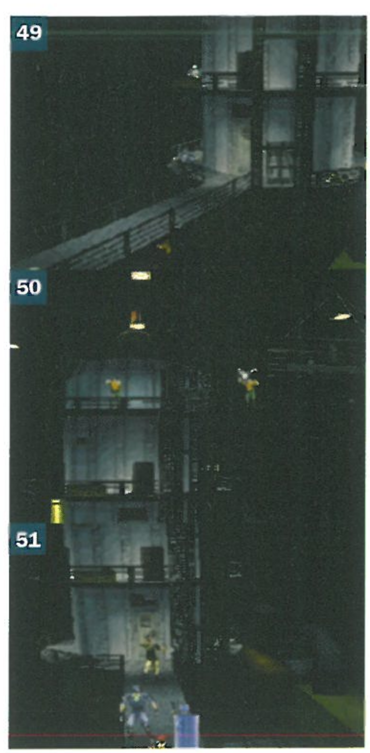
[49] En cuanto asomes la cabeza, mata al pavo del lanzacohetes que está en la pasarela antes de que pueda soltar uno de sus "pepinos". Hay también un *Time Troop* que corre por debajo de dicha pasarela.

[50] Aquí hay una sobrecarga de "misileros": cinco nada menos, intentando hacerte fosfatina. Neutralízalos lo antes posible o perderás la tira de tiempo eludiendo sus regalitos. Si necesitas un poco de **Salud Extra**, dispara a la parte superior de la torre.

[51] Más carne de cañón para ti: te atacan guardias azules a mansalva, y







es su gran número lo que les convierte en una auténtica amenaza. Ojo con el soldado rojo de abajo de todo, y con el que se esconde detrás de la cañería.

ÁREA 2

[52] En el momento en que se abra el ascensor, dispara a los tres soldados de dentro, o se ocultarán durante una eternidad. Ten los ojos bien abiertos para descubrir a los *Time Troops* que pasan corriendo por arriba, y a un portador de metralleta que viene corriendo por la derecha.

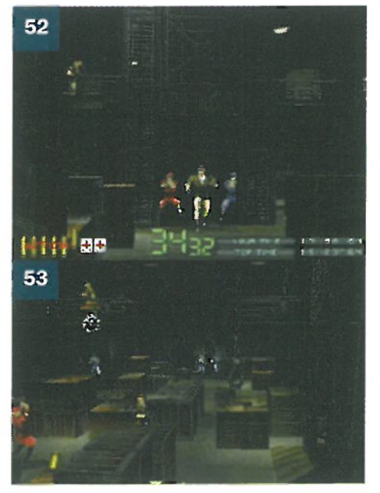
[53] Una vez más, la cifra de malos pega un salto importante y los verás corriendo por doquier. Presta atención a los varios *Time Troops* que cruzan la parte de arriba a todo correr y también a unos cuantos soldados rojos diseminados por la zona.

[54] Aquí no hay muchos malos, pero un par son peligrosos y debes guardarte de ellos: en primer lugar el soldado rojo del bate que salta ante tus narices y luego un lanzador de cohetes en la entrada.

[55] De nuevo un número bajo de malos, pero están esparcidos, con lo cual se tarda más en matarlos a todos. Asegúrate de cargarte primero a los rojos.

[56] Aquí hay un gigantesco gancho colgante que esquivar, pero no muchos villanos. El gancho se balancea con bastante rapidez, así que el tiempo que tienes para disparar entre cada vez que tienes que agacharte no es mucho. Hay un soldado rojo que aparece de súbito por detrás de uno de los barriles.

[57] Aún podrás ver el gancho, pero no te preocupes porque ya no te puede golpear. Hay una burrada de guardias que asoman de golpe por detrás de todas las cajas, pero, como de costumbre, los más importantes para ti son los dos rojos. Uno se halla entre los dos grupos de cajas, y el otro se planta frente a ti de un salto.













ÁREA 3

[58] Esta sala está plagada de guardias marrones, todos bien juntitos. Hay un soldado rojo detrás de las dos cajas.

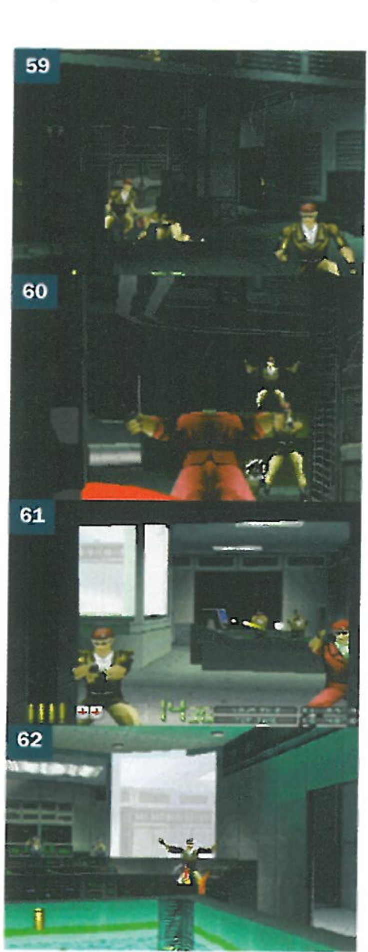
[59] Más de lo mismo, con profusión de soldados marrones y uno rojo oculto en la entrada de la derecha.

[60] Más guardias marrones todavía, y dos rojos que bajan saltando para ponerse justo enfrente de ti con bates, o sea que: cuidadín.

[61] Ten mucho ojo con el soldado rojo de la derecha, ya que aparece más o menos cuando has acribillado a seis guardias y cuando necesitas recargar. Si falla mientras recargas, puede muy bien alcanzarte cuando vuelvas a asomarte. Para asegurarte de que esto no ocurra, no pierdas de vista la parte derecha de la pantalla, intenta recargar cada uno o dos tiros y, cuando salga de un salto, alójale una bala en su burlona cara.

[62] Aquí tendrás dos vistas de esta sala. Una vez que hayas despachado a todos los guardias marrones y azules, tu perspectiva se trasladará a la izquierda y verás a algunos más por eliminar. Ándate con ojo con el soldado rojo que acecha en la entrada de la izquierda: si eres buen tirador, puedes darle en el brazo antes de que se gire.

[63] Aquí sólo hay tropas marrones, y en pocas cantidades. Dale a todos para el pelo para terminar el área.





ÁREA 4 ÁREA JEFE

[64] El tanque de Wild Dog es el primer jefe realmente duro del juego. Dispara a su parte frontal hasta que se origine una explosión. Luego cambia de sitio y dispara al depósito de combustible del costado [65] hasta que se produzca otra explosión. Hay otro igual al otro lado, pero ahora el tanque seguramente girará para que no puedas verlo. Entonces dejará ir a tres soldados tipo SAS (Servicio Aéreo Especial) que soportan un buen número de impactos [66] (aunque cada uno te proporciona un suculento *bonus* de ocho segundos al morir). Mientras los soldados vayan pegando brincos, dispara a la parte trasera del tanque hasta causar una explosión [67]. Una vez muertos los soldados, el tanque se dará la vuelta, dándote acceso al último depósito de combustible. Dispara contra él y mira henchido de satisfacción cómo el tanque salta por los aires.





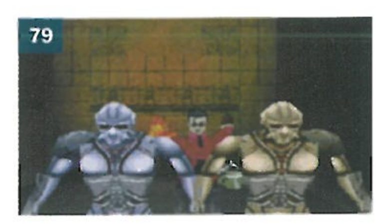








78



79



80



81

NIVEL 3 MINA DE RIO ORO

ÁREA 1

[68] Dado que es un corredor angosto, aquí los guardias son fáciles de matar. Ten cuidado, eso sí, con un soldado rojo y un tipo con metralleta. Hay también un *Time Troop* que aparece al final del corredor.
[69] A la que dobles la esquina, aparecerá de improviso un soldado rojo; apunta justo al centro de la pantalla y dispara en cuanto lo veas.
[70] En lo alto de la cuesta encontrarás un guardia azul y un granadero. Si vas rápido, deberías poder matar a éste último justo cuando lanza la granada y agacharte para esquivarla. Si fallas tendrás que esperar mil años a que salga de su escondrijo.
[71] De ahora en adelante, el número de soldados rojos aumenta en una proporción considerable. Sólo en esta pantalla, aparecen unos cinco de golpe. La única forma de seguir con vida es concentrarse y asegurarse de irlos liquidando según vayan apareciendo.
[72] Al igual que en la pantalla anterior, aquí hay rojos a carretadas, además de la habitual dosis de carne de cañón, un señor con metralleta y un *Time Troop*.
[73] La primera vez que tuerces esta esquina, estos ametralladores están recargando, así que borra del mapa a tantos como puedas antes de que se pongan disparar de nuevo. Mientras disparan, escóndete, aguarda a que vuelvan a recargar y liquida al resto.
[74] Esta pantalla se parece mucho a la 72, con cantidad de soldados rojos, un ametrallador y un *Time Troop* como complemento.
[75] Ésta es la parte más fácil del nivel, ya que aquí la mayoría de guardias descienden por cuerdas, de modo que puedes liquidarlos antes de que lleguen abajo.



82

ÁREA 2

[76] Muchos más soldados rojos. Ten cuidado con los que vienen por la izquierda y por las dos entradas de la derecha.
[77] Más tropas rojas: la mayoría ruedan de un lado a otro de la pantalla, esquivando tus proyectiles.
[78] Igual que con la hilera de ametralladores del área anterior, intenta matar a estos tíos sólo mientras recargan, o si no SEGURO que pierdes salud. Una vez muertos, llegarán nuevas tropas de varios colores: como siempre, pon atención a los rojos. Seguro que a estas alturas andas desesperado por conseguir **Salud Extra**, así que dispara al fuego de la izquierda para obtener un poco.
[79] Toca enfrentarse de nuevo a un jefe y, por desgracia, si mueres tendrás que empezar otra vez desde el principio del área. Si has jugado al primer *Time Crisis*, te resultará familiar la forma de moverse de estos robots, ya que son muy parecidos a los ninjas con garras. Van pegando brincos por todas partes **[80]** y vienen a por ti armados con cuchillos y metralletas. Además lanzan granadas de humo que estorban tu visión, de forma que tienes que cambiar de posición. En cuanto les hayas acertado unas cuantas veces obtendrás una prolongación del tiempo y la oportunidad de matar a algunos *Time Troops* **[81]**. Ve disparando y eludiendo su ataques hasta haberlos vencido a todos **[82]**.



83

84

ÁREA 2

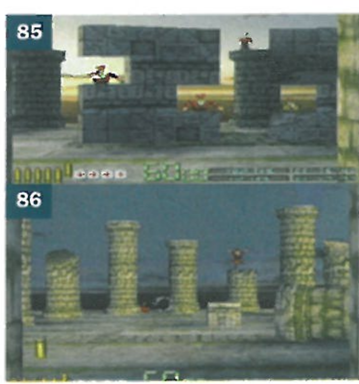
[83] Wild Dog huye como el cobarde que es, así que es hora de entablar otro "combate jefe". Como en las ocasiones anteriores, dispones de múltiples escondites y, cada vez que aciertes a Wild Dog, éste se irá a otra pantalla **[84]**. Mira por dónde se va para poder seguirlo.
[85] En cuanto le hayas alcanzado unas cuantas veces, se largará a una nueva zona. Ten mucho cuidado con todos los soldados rojos; procura disparar a Wild Dog y agacharte luego sin más. Usa la flecha y gírate para volver a ver a Wild Dog **[86]**. Éste sigue el patrón habitual y se mueve tras recibir un impacto. Ve moviéndote y disparando hasta que paséis a la siguiente área.
[87] Puesto que ya casi es el final, filas y filas de malos vendrán a por ti. Wild Dog se esconde detrás de ellos, de modo que no resulta fácil tocarle y protegerte de la continua embestida **[88]**. Alcánzalo unas cuantas veces e hincará la rodilla derrotado. ¡Enhorabuena!

ÁREA 4 FIN DEL JUEGO

Wild Dog, una vez vencido [01], aún se guarda un as en la manga. Ha construido todo un ejército de esos malditos robots [02]. Te deja solo para que te ocupes de ellos y se va corriendo hacia un helicóptero. Justo cuando crees que el juego se va a complicar mucho más, Miller apunta, derriba el helicóptero y, en un inesperado giro del destino, éste se estrella justo encima del ejército de robots, destruyéndolos a todos [03]. ¡Que se pudran esos cacharros! Entonces vemos a Marisa y el presidente poniéndose sentimentales con nuestro héroe, mientras éste se aleja conduciendo hacia el crepúsculo [04], sin reparar siquiera en que ha matado a suficiente gente como para poblar (o despoblar, mejor dicho) un pequeño país.

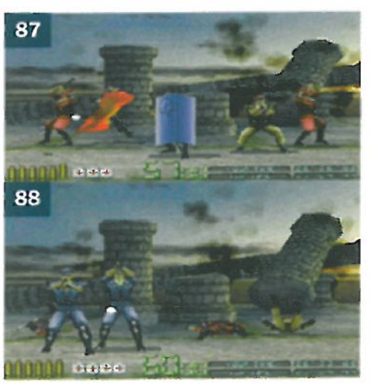


01 02 03 04



85

86



87

88

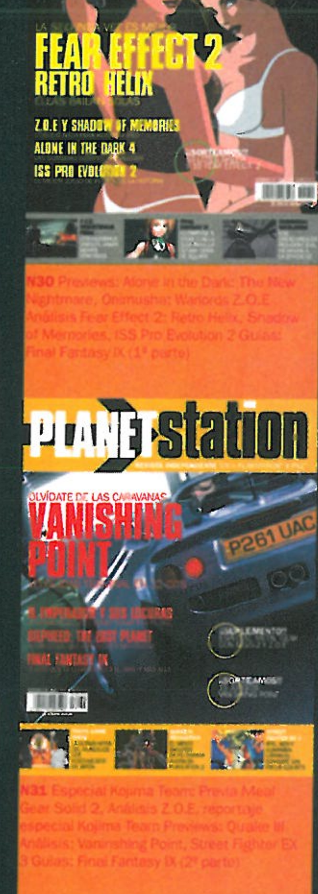
¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

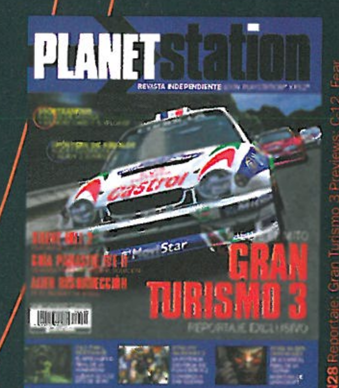
SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N29 Reportaje: Final Fantasy Previews: ISS Pro Evolution 2, The Bouncer Análisis: The Legend of Dragoon, Moto GP, Kessen Guías: TimeSplitters, Alien: Resurrección Especial DVD: Una consola de Cine



N30 Previews: Alone in the Dark: The New Nightmare, Onimusha: Warlords Z.O.E Análisis Fear Effect 2: Retro Helix, Shadow of Memories, ISS Pro Evolution 2 Guías: Final Fantasy IX (1ª parte)



N28 Reportaje: Gran Turismo 3 Previews: C-12, Fear Effect: Retro Helix, Soul Reaver 2 Análisis: Alien Resurrección, Dynasty Warriors 2, SSX Guías: Tomb Raider Chronicles (2ª Parte), Parasite Eve II, ISS

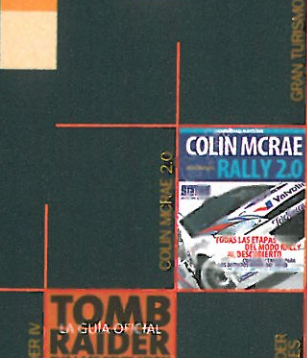
N31 Especial Kojima Team: Previa Metal Gear Solid 2, Análisis Z.O.E., reportaje especial Kojima Team Previews: Quake III Análisis: Vanishing Point, Street Fighter EX 3 Guías: Final Fantasy IX (2ª parte)



N27 Reportaje: Tomb Raider Chronicles (Análisis+1ª Parte Guía) Especial ¿Qué juego comprar? Previews: Vanishing Point, Wipeout Fusion Análisis: Dead or Alive 2 Guías: Parasite Eve II (1ª Parte)



N32 Especial Digimon World (Guía + Análisis) Previews: Alone in The Dark, Resident Evil: Code Veronica Completo, Devil May Cry Análisis: Toy Story Racer, Star Wars Starfighter, Street Fighter EX 3, Quake III: Arena Guía: Koudelka



N26 Reportaje: Especial El día PS2 Previews: Tomb Raider Chronicles Análisis: Dino Crisis 2, Driver 2, Spyro: El Año del Dragón Guías: Tony Hawk's Pro Skater 2, Dino Crisis 2







N33 Especial E3 2001 Previews: Gran Turismo 3 A-Spec, Power Diggerz Análisis: Alone in the Dark: The New Nightmare, El Emperador y sus Locuras, Crazy Taxi, Unreal Tournament, The Bouncer Guías: Fear Effect 2: Retro Helix, Star Wars: Starfighter

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

RESIDENT EVIL 2

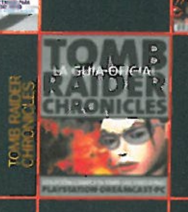
TOMB RAIDER III

GRAN TURISMO 2

RESIDENT EVIL 3

COLIN MCRAE 2.0

MEDIEVIL 2



TOMB RAIDER IV

TOMB RAIDER CHRONICLES



FINAL FANTASY IX

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto núm. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

AL HABLA

¡SOY MECHERO!

ESTEBAN RODRÍGUEZ DEL RÍO (STA. COLOMA DE GRAMANET, BARCELONA)

Es inútil huir: mis preguntas os seguirán y taladrarán la mente cual buena canción del verano.

No te preocupes aquí estamos para contestar *cartas, cartas, cartas sin paraaaaaaaaaaarrrr* (¡maldito King África!).

Como mechero sin dinero que soy, pregunto: ¿por qué para la bestia negra sale tanto juego de mechas y para la vieja gris ninguno?

Para los no expertos aclararemos de entrada que Esteban se declara fan de los juegos de *mechas*. No porque le gusten títulos que sean un 'petardo', sino porque le gustan los robots típicos de los cómics japoneses, popularmente denominados *mechas*. Lo malo es que para la gris ya no salen juegos de robots... ni de carreras, ni de plataformas, ni de un montón de cosas. ¿Te sirven los dos juegos de *MegaMan* que han salido en Julio? Al fin y al cabo su protagonista es medio robot, ¿no?

¿Qué pinta tienen *Gunparade March* y los nuevos *Gundam*? Espero que mejor que la vuestra en la foto del número 25. Sé que tiene menos posibilidades de salir en el mercado español que Cúper de ganar una final, pero ¿saldrán al menos en inglés?

Nuestro corresponsal en Japón vio el *Gunparade March* y le pareció un correcto juego de estrategia con *robozes* para PSX. *Mobile Suit Gundam Zeonic Front* para PS2, en cambio, es un juego de acción 3D al estilo *Armored Core 2*. Este último es el que tiene más posibilidades de aparecer fuera de Japón.

¿Cuál es la mejor pistola? Y no, no soy Bush buscando regalo para el día de la madre.

Hay más de una pistola recomendable, pero nosotros nos decidiríamos por una de estas dos: la G-Con de Namco (sigue siendo la más fea y precisa a la vez) y la Falcon (su puntero láser es efectivo). Claro que no eres Bush Jr: un hombre que puede tener un escudo antimisiles completo, ya no se preocupa por unas pistolillas.

¿Soy el único que prefiere a Logan antes que a Snake, o lo mío es crónico?

No. Hay otros lectores como tú que prefieren *Syphon Filter* antes que *Metal Gear*, pero sois más minoritarios que la audiencia de los documentales sobre el mosquito malayo.

¿*Dead Or Alive* es malo gráficamente? Me cae más simpático *Tekken 3*, y no sé cuál comprarme. Lo de ser soltero desesperado no tiene nada que ver.

El *Dead Or Alive* de PlayStation es bueno a todos los niveles, pero no tanto como *Tekken 3*, que es tu primera opción de compra... aunque las luchadoras no tengan las *tét-nicas* de artes marciales de *Dead Or Alive*.

¿Alguna noticia de *Thunder Force V* o alguno parecido? *R-Type Delta* me lo he pasado tantas veces... o más.

Pues precisamente publicamos un artículo de *Thunder Force V* en Planet 32. ¡A ver si dejamos de babear ante las imágenes de las chatis de *Dead Or Alive* y nos fijamos un poco en el resto de la revista!

Con la peli a punto (pausa para limpiar babas), ¿para cuándo un nuevo juego de la chica con más te... nacidad de las consolas?

Pues según la bebida Trina ya está en la calle. En serio, Trina hace una promoción regalando '100 videojuegos *Tomb Raider VI*'. Ahora bien, parece ser que de momento sólo lo han visto ellos, porque lo que es la prensa especializada de todo el mundo... Suponemos que los chicos de la bebida refrescante se han equivocado.

Gracias por vuestros chistes (me río más que el Duero) y consejos (por ellos compré dos maravillas desconocidas como *Silent Bomber* y *Team Buddies*).

Menos mal que alguien nos hace caso y apuesta por grandes títulos que no han contado con arqueólogas con *wonderbra* para promocionarse.

P.D: ¿Sois así u os lo hacéis?

P.D: El redactor de Planet nace, no 'se hace' como si fuera una vulgar croqueta de bacalao.

EL SUCESOR DE KOUDELKA

MILLÁN LORENZO GUTIÉRREZ (ARANDA DE DUERO, BURGOS)

¿Qué tal os va?

Mejor que a los pobres desgraciados que se han ido de vacaciones en plena huelga de Iberia. ¡Con lo bien que se está trabajando! (¡Brrrr!)

No curréis mucho que se os va a desgastar la X del Dual Shock. Es la primera vez que os escribo y espero que publiquéis esta carta. Me encanta la saga *Bio Hazard* (la llamo así porque mola más este nombre que el de *Resident Evil*).

Por nosotros como si lo llamas *BioManán*, estás en tu derecho...

Bueno, voy a haceros algunas preguntitas... Mola mucho eso de que *RE3* sea precuela y secuela al mismo tiempo del *RE2*, pero ¿qué pasa con Nemesis mientras mientras se desarrolla la acción de *RE2*? ¿Se va de cañitas con Nikolai?

Suponemos que Nemesis se dedicó a zamparse a todos los zombies que mataban Claire y Leon, porque si no ¿cómo se explica que desaparezcan los cadáveres que se van dejando desparramados en las habitaciones?

¿Para cuando *Legacy Of Kain: Soul Reaver 2*?

En teoría debería salir entre septiembre y diciembre.

Los chicos de Capcom no se han esmerado mucho con el resultado del *Resident Evil Code: Veronica* para PS2, porque es casi igual al de DC. ¿Van a sacar algo nuevo de la saga *Biohazard*?

Shinji Mikami ha dejado entrever que sí, que habrá algo para PS2, pero hasta ahora no se ha visto absolutamente nada del proyecto.

¿Habrá algún día de éstos un *Koudelka 2*?

De momento los programadores de Sacnoth nos han brindado *Shadow Hearts* para PS2, juego en el que reaparecen los ingredientes de *Koudelka*: atmósfera misteriosa decimonónica, combates por turnos y gráficos brillantes. Está siendo un éxito en Japón.

He visto unas imágenes de la película de *Final Fantasy*. La verdad es que son espectaculares... ¿serán así las de la peli de *Resident Evil*?

Hombre, es que la película de *Resident Evil* estará interpretada por actores de carne y hueso (por fin los contertulios de *Cine de Barrio* podrán presentarse a un cásting, ya que se van a necesitar muchos no-muertos), por lo que es de suponer que será bastante diferente al film de *Final Fantasy*, generado por entero por ordenador. Dada la poca implicación que ha tenido Capcom en el proyecto *R.E: The Movie* y lo poco agraciado que es el guión que ha trascendido a los medios, mucho nos tememos que la película pueda ser decepcionante. Ojalá nos equivoquemos.

¿Para cuándo *Bloody Roar 3*? ¿Para PS One?

Ya está a la venta... para PlayStation 2, eso sí.

Bueno, seguid así, que vuestra revista es la mejor y los monográficos son c****os (tengo intención de hacerme con el de *RE 2*, así que guardadme uno).**

¡Corre, que nos los quitan de las manos!

¡DURO CON LA PIRATERÍA!

PAULA GÓMEZ TORRE (SANTANDER, CANTABRIA)

¡Hola planeteros! ¿Qué tal estáis? Espero que bien. Yo me llamo Paula y soy de Santander.

Estamos regular. Tras la crisis del aceite de orujo lo hemos sustituido por orujo a secas, y no nos acaba de sentar bien. ¡Hics!

¿Saldrá *FFX* para ordenador?

No. Sólo estará disponible para PlayStation 2. Ni PC (je, je) ni X-Box (jua, jua, jua) tendrán la suerte de hacerse con la nueva entrega de *Final Fantasy*.

¿Qué tal ponéis al juego *The Bouncer*?

En el número pasado le pusimos 3 planetas sobre 5 (por cierto, este mes hemos cambiado de puntuación, que ahora va de 0 a 10). *The Bouncer* es bonito de ver, pero apenas deja jugar al usuario. Cuando se puede repartir leña, resulta que es un beat'em-up

EL TURISMO ES UN GRAN INVENTO, Y NO LO DECIMOS PORQUE ESTE MES SALGA *GRAN TURISMO 3* A LA VENTA. TRAS 34 NÚMEROS ININTERRUMPIDOS POR FIN NOS PODEMOS TOMAR UN MES VACACIONAL EN LA REVISTA PARA VER LO QUE HAY FUERA DE LA REDACCIÓN, JUGAR CON LA PLAYSTATION HASTA FUNDIRLA Y, CÓMO NO, LEER VUESTRAS CARTAS VERANIEGAS. UNAS CARTAS QUE, ESPERAMOS, ADORNÉIS CON VUESTRAS FOTOS EN BIKINI EN LOS CASOS QUE VALGA LA PENA. ¡NOS VEMOS EN SEPTIEMBRE!

08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)
planet@intercom.es

bastante soso. Encima el juego se puede terminar en un par de horas.
¿Es una compra segura o no?
¿Compra segura? Mujer, si te lo compras no creemos que el CD se te tire al cuello para degollarte, o sea que no corres ningún peligro. Pero para nuestro gusto, es bastante más rentable invertir en *Gran Turismo 3, Z.O.E* o *Moto GP*.
¿Cuándo saldrá el último disco de Tamara? Mejor que esto último no me lo respondáis...
Ojalá el primero hubiera sido también el último.
Me parece algo mal que critiquéis tanto la piratería. Yo no soy pirata, pero me parece excesivo pagar 8000 p*s pesetas por un juego que te lo pasas dos o tres veces y no vuelves a jugar en la vida. Pero claro está, cada uno tiene su opinión y ésta es la mía.**
No nos gusta la piratería porque perjudica gravemente al desarrollo del sector en España, pero tampoco nos gusta que un español tenga que pagar 9 ó 10.000 pesetas por juegos que muchas veces no lo valen y otros que se terminan en cinco o seis horas. En este país el nivel adquisitivo no es el mismo que el que tienen países como Japón, EEUU o Alemania y por ello proponemos 3 soluciones: a) Que bajen el precio del software b) Que le suban el sueldo a todos los españoles c) Que Holybear se ponga unas mallas y robe los juegos a los ricos para dárselos a los pobres cual Robin Hood de pacotilla.
Vuestra revista está muy bien, pero vuestras guías son aún mejores. Saludos de una rolera.
Gracias. Saludos de unos *rolleros*.

MODESTIA APARTE

MODESTO (VÍA E-MAIL)
Hola planetarios: Me llamo Modesto (no os riáis que es verdad) y *sus* escribo para acribillaros con mis preguntas. Para que el sufrimiento sea menor os digo de verdad de deporte que sois la mejor y más cachonda revista que ha visto el mundo.
¿Verdad de deporte? Tras la credibilidad que han demostrado los directivos del Barça durante su gloriosa tanda de fichajes no sabemos si tomarnos a bien tus palabras...
¿Me aconsejáis comprarme el *Extermination*?
Sí, es la mejor aventura de PS2 disponible hasta ahora junto con *Onimusha: Warlords*. Quizá les falte algo de carisma a la historia y a los personajes, pero tiene buenos gráficos y es la mar de entretenido.
He oído (y leído) muchas cosas sobre *Gran Turismo 3*, ¡¡pero necesito saber más!! ¿Podéis decirme algo de él que aún no sepa?
Que está en la calle desde el 20 de julio y que ha sido puntuado con un 9.5 sobre 10 por la prestigiosa revista *PlanetStation* (ejem, ejem). Mira la crítica de este mes y la enorme guía que hemos preparado.
Podríais publicar un artículo o un monográfico sobre los secretos, trucos, retos y demás cosas que se pueden hacer en la demo del *MGS 2: SOL* al igual que ha hecho una revista de la *compe* (me abstengo de decir el nombre de dicha revista porque me caéis de pa madre).**
En el especial de *MGS 2* del número 30 pusimos casi todo lo que se podía hacer en la demo, incluyendo el famoso truquillo del póster de la chica en bikini y la cara de *paj...arillo* que se le queda a Snake. De todas maneras este verano seguramente vamos a quemar la demo de tanto usarla, así que si descubrimos más cosas igual nos animamos a ponerlas en la revista. Atento a septiembre.
¿Hay en España algún disco con la banda sonora de los *Final Fantasy*? Si no los hay ¿cómo lo hago para conseguirlos de importación?
No los hay. Para pillarlos de importación pregunta en tu tienda especializada favorita o, en su defecto, búscate una que trabaje con material de importación. No podemos recomendarte ninguna por 2 razones: a) Porque no dices dónde vives b) Porque no hacemos publicidad gratis, que somos buena gente pero de tontos no tenemos un pelo (sólo tienes que echar un vistazo al bola de billar de nuestro director).
¿Me recomendáis el *Dave Mirra: Maximum Remix*?
Es un juego correcto, pero se parece muchísimo (quizá demasiado) al primero. Si ya lo tienes...
Espero que os haya sido leve contestar y publicar (doy por hecho que a un lector que lleva más de 30 números amochando 495 pelas por cada uno le vais a publicar la primera carta que os escribe) esta carta. Seguid así y no cambiéis.
Bueno, bueno, menos exigencias... ¿Acaso tu madre no le da cada día el dinero al panadero desde hace la tira de años? ¿Acaso el señor panadero le ha publicado una carta? ¡No! Seguro que no le ha dado ni un *croissant* dedicado, así que ¿por qué íbamos a ser nosotros mejores?
P.D: Volveré (al menos eso espero).
P.D: No hace falta que vuelvas. Basta con que no te vayas.

EL GALLINERO

¿EL (BREVE) REINADO DE DREAMCAST?

SEM PONS (VÍA E-MAIL)
Que se prepare PS2, porque la Dreamcast vale ahora 19.900 con 2 controladores, todo tipo de cables y los juegos *Chuchu Rocket* y *Soul Calibur*. PS2 vale 50.000 pelas más. Además, también ha salido la GBA y los PC de ahora están muy bien.

JUAN IVÁN ÁLVAREZ (VÍA E-MAIL)
¿Cómo es que conocéis tan bien los juegos de la Dreamcast? Hmmmm...Confesad, traidores, que lleváis una camiseta de Sonic debajo de la de Sony. Saludos a los redactores de Dreamplanet, esa peacho revista, que fue mi revista por un corto espacio de tienpo. Ánimo, monstruos, que valéis mucho.

¿EL ALBORNOZ LLAMA A TU PLAY?

MIGUEL ÁNGEL RÓDENAS (ELCHE, ALICANTE)
Por favor, ¿es verdad que van a sacar un juego de *Gran Hermano*? Decidme que no, no quiero tener que tirarme por el puente. Soy muy joven todavía.

CUANDO VAYAS A LA *PLAY-A* NO TE OLVIDES LA TOALLA

GUILLEM SORIANO, ALIAS MICHAEL JORDAN (VÍA E-MAIL)
Hola Playeros, ¿qué tal? Yo fatal. Estoy hasta los pus co****s de tener que ir al instituto. ¿Sabéis lo duro que es no poder jugar más de dos horas al día a la Play?**
Pero ahora vienen las ¡vaaacaaaciones! (Oh, lo siento, vosotros, los pobres e incansables redactores, trabajaréis).
Bueno, bueno, no tenemos las mismas vacaciones que un estudiante o un fabricante de turrones, pero unos cuantos días de relajo sí que nos marcamos.
Espero que pueda probar ese rumor que corre por el barrio. Dicen que si juegas más de siete horas diarias durante todo un mes, tu coeficiente intelectual aumenta un 64%.
Es cierto, siempre que para poder jugar esas 7 horas dejes de ver los programas de José Luis Moreno.
Y ahora, os haré trabajar un poco, que os tenéis que ganar el pan. Me gustó mucho el calendario 2001 de *Tomb Raider* (Planet 27). Me gustaría saber si publicaréis un nuevo calendario. Como por ejemplo uno de la película de *Tomb Raider*. Sí, exacto, ésa en la que aparece la voluminosa Angeline Jolie de 29 primaveras (qué par de... ojos que tiene).
El calendario del 2001 fue un regalo de Navidad. A ver si para el 2002 podemos cumplir tus deseos con alguna innovación como unas gafas 3D, un relieve o algo así. Gññññ...
Tengo una gran propuesta para el señor Shinji Mikami (director del juego *Resident Evil 2*). En vez de ir por ahí matando zombies, creo que sería mejor que los blancos fueran profesores. ¿Creéis que tendría éxito?
En los telediarios seguro, sería el juego perfecto para que las asociaciones de padres se tiraran al cuello del sector. Mira que eres bruto Guillem, hijo, eso es muy fuerte. Es mejor que en los juegos liquides a seres sin alma que no sean humanos, como zombies, mutantes o directores de revista.
¿Para cuándo *ACB Live 2002*? No será porque no tengamos estrellas



del baloncesto (no sé, como por ejemplo Pau Gasol).
En PC los hay, pero de momento nadie se anima con el baloncesto patrio en consola.
Hablando de Pau Gasol, ¿habrá pensado EA Sports en incluirlo en *NBA Live 2002*?
Teniendo en cuenta que Gasol empezará la temporada ya en la NBA es de esperar que aparezca en el juego. ¡Aúpa Pau!
¿A cuál de estos juegos le dais el premio de mejor juego de la historia de PSX: *Metal Gear Solid*, *Gran Turismo 2*, *Final Fantasy VIII* o *Hugo*?
Las opiniones están divididas. Nosotros opinamos que *Metal Gear Solid*, mientras que los programadores de *Hugo* dicen que es *Hugo*. Sobre gustos...
Tema concursos: ¿hay algún truco para ganar un concurso, o es que soy gafe?
Como decía el Barón de Coubertaine y Torrebruno: lo importante no es ganar sino participar. O dicho de otra manera: ¡no aceptamos sobornos!
¿Cuándo sortearéis una PS2 en vuestros magníficos concursos?
¿Y no os gustaría más una docena de Dreamcast ahora que van rebajadas? En fin, veremos qué se puede hacer.
Gracias por publicarme la carta (de nada, Drako, por ese coche Ferrari 360 Spider).
Nota de Drako: ¿dónde está el condenado Ferrari? ¿Debajo del sello? ¿Cómo puedes jugar así con los sentimientos de un director? ¡Sniiiif!
P.D: Seguid así, y me voy a arruinar comprando vuestra magnífica revista.
P.D: No te preocupes, que nosotros somos como Hacienda: seguiremos trabajando hasta dejarte sin un duro.

PERIODISTAS EFFECT

ADRIAN GUERRERO

¡¡Hola *peaso* de *enviciaos*!! En primer lugar quería felicitaros por ese peaso de revista que hacéis, mes tras mes, que sigo desde el número 1.
Si nos pagaran un duro cada vez que dicen eso... ahora nos podríamos comprar una bolsa de quicos. No, en serio, gracias a todos los que nos sois tan fieles.
***¿Grandia* o *Final Fantasy IX*?**
Difícil elección, muy difícil... Objetivamente quizá *Final Fantasy IX*, que es mucho más espectacular y está traducido, pero nosotros sentimos más cariño por *Grandia*.
¿Se sabe cuándo será el lanzamiento en España *Digimon World 2*?
No hay nada previsto. Suponemos que si el primero es un éxito de ventas igual se lanza la segunda parte.
¿No habéis notado cierto parecido entre la protagonista de *Fear Effect* y la de periodistas (la morena a la que dieron un premio por descubrir un caso)?
¿Te refieres a Ana, ésa que se iba a casar con Luis pero que al final se queda más colgada que los guantes de Poli Díaz, y que está interpretada por la actriz Alicia Borrachero (con perdón)? Pues no nos hemos dado cuenta de la similitud con Hana de *Fear Effect*, porque nosotros no nos rebajamos a ver la televisión.
¿Es verdad que van a sacar para Game Boy Advanced unos juegos de *Final Fantasy*?
Al parecer, el presidente de Nintendo Hiroshi Yamauchi ha desmentido que vayan a tener cualquier tipo de colaboración con Square. Por lo visto a la gran N aún no se le ha pasado el disgusto que supuso el paso de la saga *Final Fantasy* de Super Nintendo a PlayStation...
Hay un rumor que dice que si haces algo en la sala de invocaciones en *FFIX* te dicen el nombre verdadero de Daga ¿es verdad?
Pues sí, si examinas el mural sabrás el nombre original de Daga antes de ser adoptada por la reina de Alexandria.
¿Por qué co no hacéis una página web de vuestra revista?**
Es verdad que no tenemos ningún portal de videojuegos (tiempo al tiempo), pero en http://www.atheneum.com/prod/revistas/planetport.htm al menos te enterarás de los contenidos de los nuevos números y verás la portada.
P.D:He enganchado a dos amigos a vuestra revista (eso se merece un premio, ¿no?)
P.D: Sí, siempre que no hayas utilizado Super Glue para *engancharlos* a la revista.

RUBIA NATURAL

MISTIQUE (VÍA E-MAIL)

Hola chicos y chicas de *PlanetStation*. ¿Qué tal os va? A mí bien. Una cosa: sois los mejores. No, no lo digo por peloteo. El número 32 fue el primero que me compré y, comparando con otras revistas, sois los mejores.
Y que lo digas. Especialmente si nos comparas con la revistilla del Pryca. Fuera bromas, nos alegra que opines así.
Podríais fundar un club de fans (yo me acoplo): Club de fans de los de *PlanetStation* (si queréis al Drako no lo ponéis, conmigo que no la tome, yo sólo he sugerido).
No te preocupes: el director Drako nunca se dignaría a formar parte de un club que aceptara a personajes de su calaña como socios. Si queréis formar un club de fans tenéis la sección *Play los Cría y Planet los Junta* para poneros en contacto. A ver si alguien da el primer paso...
También me gustaría felicitaros por vuestra guía de *Koudelka*. Yo, aunque tenía una, la vuestra me aclaraba más (y además venía con fotos). Pero lo malo es que o no lo he pillado u os habéis explicado fatal con lo del pájaro invertido ¡Que no lo mato, puñetas! ¡Y eso que *Koudelka* tiene unos 6000 puntos de vida, Edward unos 4000 y James ni me he fijado! (Es que es el marginado del grupo ¿sabes?)
Es que es uno de los enemigos más difíciles del juego. Aparte de lo que decimos en la guía, te aconsejamos usar ataques físicos potentes (larga distancia mejor) con dos personajes, y otro (James mismo, ya que lo tienes más marginado que a un Danone sin un pack de seis) para reforzar la potencia de los ataques de sus compañeros y curarlos. Suerte.
También me gustaría preguntaros si hay trucos para ver una galería de fotos (o algo así) después de acabar el juego y también si me podíais aclarar qué significa lo de las instrucciones (si, eso de que hay una niña encerrada llamada Koudelka).
No tenemos las instrucciones en castellano, así que no sabemos a qué te refieres exactamente. Si lo de la niña va por Koudelka, está un poco crecidita ¿no? Si alguien sabe algo (como el número de teléfono de Koudelka) que nos escriba. Respecto a lo de la galería de fotos, como no utilices la Kodak mientras juegas, la cosa está bastante cruda.
Bueno, asunto zanjado. Lo que también me llamó la atención en el nº32 fue la carta que escribió un tal Niño PlayStation: es muy fuerte que un niño no sepa que la PS One y la PSX son las mismas (o bien alguien se lo ha explicado mal). Oye, niño PlayStation (si estás ahí): no te ofendas, pero me parece muy pero que muy fuerte que no lo sepas.
No nos queda más remedio que salir en defensa de El Niño Station: él no era el único que no sabía que PS One y PSX eran la misma consola. Lo

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

¡Hola! Me gustaría cartearme con chicos/as (sobre todo con las chicas) de 15 años en adelante (yo tengo 17) para hablar sobre juegos de PSX o PS2, para cambiar artículos, fotos... Prometo contestar nada más llegue vuestra carta. Escribidme a:
Millán Lorenzo Gutiérrez
C/ Moratín nº37, 2ºD
09400 Aranda de Duero (Burgos)

Hola, soy Hayato Kanzaki. Tengo 21 años y me encantan los juegos de lucha, aventuras y rol. Me gustaría cartearme con chicos y chicas de cualquier edad y condición. Prometo contestar:
Enrique López Fernández (Hayato)
c/ Francesc Frontera, nº 10 - 11 - 6º
07007 Es Coll D´en Rabassa
Palma de Mallorca
E-MAIL: hayatokanzaki.10@es.dreamcast.com

creas o no, nos han llegado un montón de cartas preguntando lo mismo, y pusimos la suya porque fue la que nos pareció más simpática. Y además, ¡qué demonios! ¡Al menos se atrevió a preguntar! Más triste sería quedarse en la ignorancia.

A mí también me gustaría tener el *Resident* (qué queréis que os diga), y el *FFVII*... Pero no puedo porque la Play es de mi ruin hermano, y el único juego que tengo (*Koudelka*) tengo que usarlo a hurtadillas, como si fuera una espía de las de *Fear Effect 2* (mejor Rain) y, si viene, salir disparada como un rayo.

Esto no tiene sentido. Debería ser tu hermano pequeño el que tendría que salir muerto de miedo cuando pones el *Koudelka* o el *Resident* y no al revés, ¿no? ¿Qué pasa? ¿Es que te asusta con una mochila de los *Teletubbies*?

No es que me dé mal rollo vuestra sección de *Play los cría y Planet los junta*, pero, la verdad, me gustaría poner a prueba a los lectores poniendo en la carta mi e-mail (a ver si alguien es listo y responde). Es: sacra_j@hotmail.com

Eso, así comprobamos si los lectores hacen los deberes y se leen TODA la sección.

También me gustaría hacer una sugerencia a cualquier distribuidora: ¿Sabéis cuál es el juego de *Los Sims* para PC, verdad? Pues engancha un montón (lo digo también por mí, ya que eso de crear personas y matarlas o meterlas en jaleos es mejor que *Gran Hermano*). Si saliera sería un boom (ya ves, yo cada vez que veo una nueva expansión tengo que comprarla por narices, no me preguntéis cómo ni con qué dinero).

Bueno, mejor que *Gran Hermano* son *Los Sims*, *Tekken*, *Resident Evil* y hasta *Barbie Cabalga y Juega* si nos apuras. Ni Maxis ni Electronic Arts de momento no se animan a realizar una conversión para consola. Quizá cuando la PS2 tenga disco duro y se puedan guardar un montón de datos sin que tengas que comprar 10 tarjetas de memoria, se cumplan tus deseos...

Bueno, ya sé que me enrollo como las persianas, pero mi 'hermanito' pide trucos para el *Toy Story 2* y mi prima pequeñaja pregunta si van a sacar algún día un juego de *Sailor Moon* para la PSX (*Sailor Moon* es una serie *shojo-manga-anime* para niñas).

Sí, sí... tu "primita", ya nos conocemos nosotros ese rollo. Estás hablando con unos seres que han comprado videojuegos de *Bola de Dragón* haciéndolos envolver para "regalarlo al hermanito", cuando en realidad los queríamos para echarnos unos *kame-hames* teniendo ya una barba más rasposa que el sobaco de un puerco-espín. Así que... ¡menos disimulos! Para PlayStation conocemos la existencia de *Sailor Moon Super S*, un pasable juego de lucha que, si no nos equivocamos, no ha salido de Japón.

Bueno, esta rubia, no de bote, se despide (uy, qué pena, no soy de las veinteañeras que deseáis) esperando que pongáis su carta en el próximo número (o sino vuestro club de fans se irá al traste, os lo digo yo).

Bueno chica, hemos cumplido nuestra parte, así que esperamos tener pronto un club de fans que deje en mantillas al de los Backstreet Boys.

ANTONIO CANO

JONATHAN

CARLOS ALBERTO

LOS FRANCESES SON UNOS ENCHUFADOS

HAYATO KANZAKI (VÍA E-MAIL)

***Jolas* a todos, trabajadores incansables de *PlanetStation* que sudáis todos los dias trabajando para nosotros (supongo que también sudaréis por las noches, pero será por otra cosa ...).**

¡Eeeeeeeh! Aquí tenemos un comentario picantón muy elegante, sí señor. Lástima que en la vida real la única compañía no inanimada que tiene la plantilla de la revista por las noches sea la de los mosquitos que intentan hacerse con una ración de sangre de 35º de alcohol.

Soy Hayato, ya os escribí, pero es que me han surgido nuevas dudas. Como soy así de amargado, *pos* me como la olla más de lo que debería.

Tal como le dijeron al inventor de la lata de mejillones con cremallera: no pienses tanto que es malo. Deja tus dudas en manos de los profesionales (sí, nos referimos a nosotros).

¿Saldrá para PS2 el *Project Justice*? Con la de fans que cosechó el *Rival Schools*...

No hay noticias al respecto de momento. Puestos a pedir alguien se podría dignar a traer a Europa primero el *Rival Schools 2* de PlayStation, ¿no?

El otro día navegando por Internet visité una página que estaba *toa* en



DANIEL GONZÁLEZ

¡GANADOR!
TARJETA MEMORIA 2MB

CARLOS ALBERTO

SERVANDO

japonés y no entendía ni papa. Sólo entendí 2 nombres: *Suikoden 3* y *Wild Arms 3*. Supongo que habrá terceras partes de estos juegos.
Sí, se sabe que *Suikoden 3* aparecerá en PlayStation 2 y que el entorno gráfico será en 3D. De *Wild Arms 3* te podemos decir más o menos lo mismo: saldrá en PS2 y se potenciarán los gráficos poligonales.
¿Y de *Alundra*? ¿Habrá un *Alundra 3*? ¿Sabéis algo?
No se sabe nada y, la verdad, después del monumental pinchazo de calidad y ventas de *Alundra 2,* lo vemos difícil.
Jer, *hase* calor. Me sudan las manos y no atino con el *teclao* ...**
Cuando nos creíamos que sabíamos todas las excusas chapuceras para justificar las faltas de ortografía, vienes tú y nos pillas por sorpresa. Felicidades.
Explicadme, si no os sabe mal, en qué leches piensan los distribuidores a la hora de no lanzar un juego en nuestro país. No me vale que es "porque están en inglés" como ellos dicen, porque bien que llegan juegos como *Vagrant Story*, *Alundra 2* u *Orphen* en *inglich* ...
Los motivos por los que se publican los juegos son diferentes en cada distribuidora. Hay algunas que intentan seleccionar títulos concretos, mientras que otras han llegado a acuerdos con ciertos editores para publicar todos sus juegos (sean buenos o malos), etc... El férreo criterio de publicar sólo juegos traducidos se da sobre todo en el caso de Sony y lo cumple con creces cosa que, a la larga, beneficia al usuario español. *Vagrant Story, Alundra 2* y *Orphen*, evidentemente, no han sido distribuidos por Sony.
¿Y por qué traen juegos de dudosa calidad a España y no traen otros más buenos como *Chrono Cross* o *Coundown Vampires*? ¡¡Joder, es que parece que no piensan !!
Respecto a los juegos no tan buenos aplica también lo anteriormente dicho: a veces se llega a acuerdos con distribuidores, editores y desarrolladores que tienen un catálogo irregular. Pasando al caso concreto de *Countdown Vampires* te podemos decir que si bien su temática es atractiva, tampoco nos parece que tenga una calidad que lo haga imprescindible para nuestro mercado. Y si *Chrono Cross* no ha aparecido en Europa ha sido por deseo expreso de la delegación de Square en Europa, y no por culpa de ninguna distribuidora española.
El otro día me compré el *Tail Concerto* en versión PAL (original, odio la piratería, en serio) pero francesa. ¿Cómo puede ser que Bandai lance este juego en Francia y aquí no? ¡¡ SEMOS EUROPEOS !! Por cierto, decidme, si lo sabéis, por favor, si el juego *Countdown Vampires*, también de Bandai, está en versión PAL en Francia. Yo lo tengo pero en versión japonesa y no lo puedo poner en la PS2.
Lo de *Tail Concerto* lo sabíamos: efectivamente el agravio comparativo es evidente. Nuestros vecinos de la Torre Eiffel han disfrutado con el que posiblemente sea el mejor juego de Bandai en PSX, mientras que aquí nos hemos quedado más colgados que el chandal de Di Stefano. Que nosotros sepamos, *Countdown Vampires* no ha sido distribuido en nuestro país vecino. Si alguien tiene noticia sobre el asunto porque es más francés que la guillotina, que nos escriba.
¿Soy pesao? Decídmelo, no *sus* cortéis ...
¡Qué va, si nos lo estamos pasando de muerte contestándote! Lamentablemente, ahora te tenemos que dejar para subir nuestra adrenalina con el vídeo de los mejores momentos de la Carta de Ajuste.
Gracias Planet, a todos los que hacéis posible esta revista tan co*uda y seguid así. Sois los reyes. Nos vemos. *Ta* luego.**
P.D.: Gracias por el monográfico de *Street Fighter EX3* (jijiji, me ha *venío* de p.m.)
¿"Me ha venido de *p.m.*"? ¡Ah! Seguro que quiere decir "me ha venido de perilla majetes", ¿no? (He aquí un burdo intento de disimular lenguaje soez ante algún posible padre lector).

FANTASÍA DE AGOSTO

SEM PONS (VÍA E-MAIL)

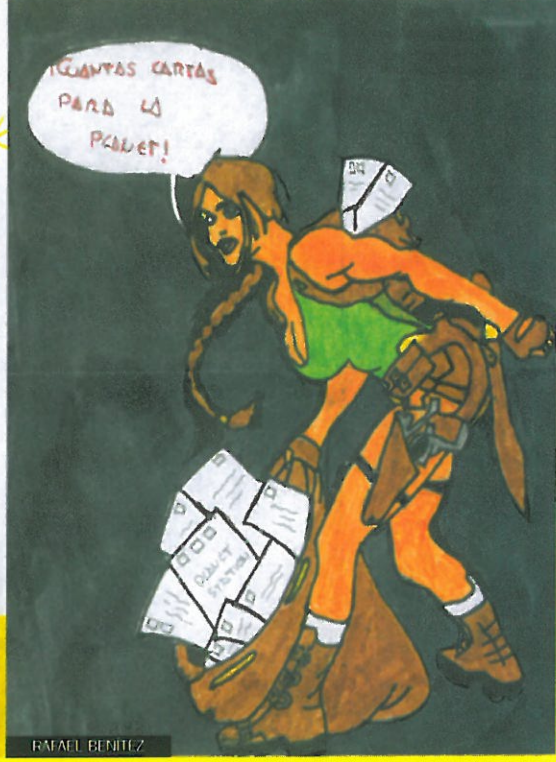
¡Hola planet! ¡Me publicasteis la carta! ¡Gracias! Pero me la recortasteis (la carta). Vuelvo a preguntar lo que no salió en la carta:
Bueno, hay veces que el espacio manda y tenemos que quitar algunas cosillas. Ciertamente tu carta estaba más recortada que las patillas de Don Limpio, así que ahí va la 'segunda parte' de respuestas.
¿Cuándo saldrá *Messiah*?
Teniendo en cuenta que al juego no se le vio el pelo en el pasado E3 y

AL HABLA

que sus desarrolladores están volcados con una adaptación de *The Matrix* la respuesta es... ¿nunca?
Una cosa: dicen que la peli de *Final Fantasy* se estrenará entre el 20 y el 31 de agosto. ¿Es eso cierto?
Sí. Concretamente el 24 de agosto si no fallan las previsiones.
¿Podríais poner más información sobre *Syphon Filter 3*?
Todo lo que sabemos lo pusimos en el artículo del E3 del mes pasado. Lo vimos en directo en la feria de Los Ángeles y te podemos decir que, al menos a nivel técnico, era calcadito a la segunda parte de la saga. Cuando tengamos en la Redacción una previa te diremos más.
¿Por qué os fascina tanto *Devil May Cry*? Yo no lo encuentro tan espectacular como para decir que es el juego más esperado.
Pues nada... aparte de unos escenarios poligonales que son un sublime derroche de barroquismo arquitectónico, una jugabilidad que raya la perfección y uno de los protagonistas más carismáticos de los últimos tiempos. Menudencias.
¿Podríais explicar la historia de *FFX* y algo más (secretos, minijuegos, personajes, imágenes...)?
Bueno, así abreviando podemos decir que según el argumento, el mundo de *Final Fantasy* ha sido inundado tras una catástrofe ocurrida hace un milenio, y lo ha invadido una malévola fuerza llamada Sin. Sólo la tribu de los invocadores Ebon puede detener al mal. Los protagonistas centrales son Yuna, que pertenece a los Ebon, y Tidus, un atleta profesional de Blitzball (este deporte será uno de los minijuegos).
Otros personajes confirmados son la bella hechicera Lulu (hermana y protectora de Yuna), el perturbador Seymur (que pretende casarse con Yuna) y Rikku (una joven de 15 años amiga de la protagonista). El próximo número, con el juego japonés en nuestro poder haremos un reportaje extenso sobre este alucinante RPG.



SERVANDO



RAFAEL BENÍTEZ

CARTA CON FUNDAMENTO

MIGUEL ÁNGEL RÓDENAS (ELCHE, ALICANTE)

¿Qué tal? Sois bastante buenos (no digo los mejores porque luego se os sube a la cabeza y...). Os voy a demostrar mis dotes de chef con este menú que os mando. Aviso: que Holybear NO lo vea.
Tú tranquilo, que Holybear se ha ido de vacaciones a la fábrica de donuts (para que luego los calumniadores vayan diciendo por ahí que no se come una rosca en verano).
Aperitivo: ¿Saldrá *Dino Crisis 3*? ¿Para qué plataforma?
Sí, pero para... X-Box (aquí va un gran "¡Oooooooooooh!" de los lectores).
1er Plato: ¿Hay alguna posibilidad de que aparezca un *Alone In The Dark V*? ¿Plataforma?
Sí. Parece ser que *Alone In The Dark: The New Nightmare* se ha concebido como una nueva trilogía. Además el juego tiene un final completamente abierto a una secuela. Lo que no se sabe todavía es en qué plataformas aparecerá.
Segundo Plato: He visto las imágenes de la película de *Final Fantasy* y los diseñadores, programadores, etc, han estado más brillantes que la cabeza de Drako.
Bueno, salvando las distancias, nosotros cuando hemos hecho el reportaje del film en este número también hemos estado más finos que una angula anoréxica.
3er Plato: *Final Fantasy Chronicles*... ¿Saldrá en España?
Je.
¿Estará en castellano?
Ja, ja.
¿Para cuándo?
Jo, jo, jo. Perdona por las risas, pero es que tras las frustraciones de ver cómo *Chrono Cross* y *Final Fantasy Anthology* se han quedado al otro lado del charco, preferimos tomarnos las cosas con humor. Si quieres el recopilatorio *FF Chronicles* (incluye *FFIV* y *Chrono Trigger*) consulta a la tienda de importación más cercana.
Y después de esta hinchada, la gran pregunta: ¿aparecerán *Driver 3* y otro *Resident Evil* para la gris?
Sí, pero para una PlayStation con un gris muy, muy oscuro. Casi tirando a negro. Vamos, que seguramente aparecerán para PlayStation 2.
Sólo me queda despedirme y desearos una feliz digestión.
P.D: Si no podéis con todo dádselo a Holybear, que seguro que no lo rechaza.
Bueno, y con este suculento menú acabamos las cartas de este mes. ¡Burps! ¿Hay algún *estomólogo* o un *barrigólogo* entre el público?

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES JUEGOS N 34
Aurelio López Fernández MIERES (ASTURIAS)

CONCURSO DIGIMON WORLD (PLANET 32)
Antonio Lozano Abad VALENCIA, Enrique Martínez Vilches PALMA DE MALLORCA (BALEARES), Ángela Portillo García CÁDIZ, Miriam Madrigal Maciá ELCHE (ALICANTE), Pilar Carazo Montijano GRANADA, Joan Carles Álvarez Vicens CORNELLÁ (BARCELONA), Diego Fernández Sánchez NAVALMORAL DE LA MATA (CÁCERES), Pedro Javier Navarro Borja ALTEA LA VELLA (ALICANTE), José Ramón Valbuena Rodríguez LEGANÉS (MADRID), Jorge Argelaga Escursa BARCELONA



COLIN MCRAE 2.0

Este mes hemos hallado un curioso truco del magnífico *Colin McRae 2.0*, truco que también ha descubierto nuestro lector **Ruchochurro** y que ha tenido la consideración de enviárnoslo (¡gracias, **Rucho**!). Para ganar en el modo Desafío debes hacer lo siguiente: cuando hayas atravesado el primer checkpoint, da la vuelta y corre el circuito al revés. Cuando veas a tu oponente viniendo hacia ti, pon la directa y dale un buen golpe. De esta manera, y contra todo pronóstico, el juego se parará y observarás que te han dado la victoria.

CRAZY TAXI (PS2)

Palanquín loco

En la pantalla de selección de personajes pulsa rápidamente L2, R2, L2, R2, L2, R2, X. Si lo has hecho correctamente, oirás el timbre de una bicicleta. Ahora te encontrarás pedaleando y conduciendo una especie de palanquín. También puedes conseguir el palanquín y los 16 taxis especiales completando los 16 desafíos especiales del modo Crazy Box. Para seleccionar el palanquín en el modo Crazy Box, ve hacia la derecha de Gus en la pantalla de selección de personajes. Para seleccionarlo en los modos Arcade u Original, pulsa ↑ en la pantalla de selección de personajes.

Modo Otro día

En la pantalla de selección de personajes pulsa R2, suéltalo y vuelve a pulsar y mantén pulsado R2 mientras seleccionas tu conductor. Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'Otro día' y oirás la bocina de un coche. Con ello conseguirás empezar en un punto distinto del normal, y los clientes estarán situados en otros lugares.

Sin flechas

Justo antes de que aparezca la pantalla de selección de conductores, mantén pulsado R2 + Start. Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'Sin flechas'. De esta manera conseguirás que desaparezcan del juego las flechas verdes que guían nuestro camino.

Sin marcas

Justo antes de que aparezca la pantalla de selección de conductores, mantén pulsado L2 + Start. Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'Sin señales de destino'. Ahora el destino de tus recorridos apenas estará señalizado.

Modo Experto

Justo antes de que aparezca la pantalla de selección de conductores, mantén pulsado L2 + R2. Si lo has hecho correctamente aparecerá en pantalla el mensaje 'Experto'. De esta manera es como si hubieras activado los dos trucos anteriores. Es decir: no tendrás flechas que te guíen ni marcas en los lugares de destino.

FREESTYLE SCOOTER

Trucos sobre ruedas

Comienza una partida en el modo Circuit para un jugador. Pulsa Start para pausar el juego. Entonces pulsa ←, ↓, ←, ←, ←, ↑, ←, ←, con lo que aparecerá un mensaje en la parte superior de la pantalla. Con ello conseguirás tener acceso a todas las pantallas y niños repelentes dispuestos a darse unos garbeos a bordo de su patinete.



FUR FIGHTERS (PS2)

Apuntado automático

Para conseguir el apuntado automático, derrota por segunda vez al jefe final Gwynth (la primera vez desbloquearás el puzzle Block).

Salud al 100%

Derrota por segunda vez a la jefa final Juanita (la primera vez desbloquearás el puzzle Snake Classic).

Munición a tope

Derrota por segunda vez al jefe final Claude (la primera vez desbloquearás el puzzle Balloon Lift). Con ello conseguirás que, cada vez que recojas nuevas armas, éstas se llenen automáticamente de munición. (la primera vez conseguirás

Modo 3D

Derrota por segunda vez a la jefa final Esmerelda (la primera vez desbloquearás el puzzle Bear Attack).

Invulnerabilidad

Derrota por segunda vez al jefe final Viggo (la primera vez desbloquearás el puzzle Bomber Bear).

Personajes delgaduchos

Completa el Laberinto en el Templo de la Desesperación.

GAUNTLET DARK LEGACY (PS2)

Ver todos los vídeos

Mientras el juegos está cargando, mantén pulsado el botón X. Después de que aparezca la pantalla de copyright y derechos varios de Midway, podrás ver todos los vídeos y las secuencias que hay en el juego. Para saltar de una

secuencia a otra, simplemente tienes que pulsar una vez X.

Trucos con nombre

Cuando comiences a jugar, debes introducir el nombre correspondiente para activar el truco o efecto que te interese, de los indicados en esta lista.

NOMBRE	EFECTO
INVULN	Invulnerabilidad
ALLFUL	Tener siempre nueve pociones y llaves
10000K	10.000 de oro por nivel
XSPEED	Correr rápidamente
QCKSHT	Lanzar rápidamente
SSHOTS	Súper disparo permanente
MENAGE	Triple disparo permanente
REFLEX	Disparo reflectante permanente
EGG911	Pojo el Pollo permanente
1ANGEL	Antimuerte permanente
000000	Invisibilidad permanente
PEEKIN	Visión de rayos X permanente
PURPLE	Turbo al máximo permanente
DELTA 1	Aumento y disminución de enemigos permanente
ICE600	Enano: General de hielo
NUD069	Enano: Vestido 'para matar'
STX222	Bufón: Cetro con cara sonriente
PNK666	Bufón: Cetro Mohicano verde
KJH105	Bufón: Cetro con gorra de béisbol
BAT900	Caballero: General de batalla
TAK118	Caballero: Ninja
RIZ721	Caballero: Quarterback
KAO292	Caballero: Mallas naranjas y 'colitas'
DARTHC	Caballero: Capa negra
STG333	Caballero: Hombre calvo
CSS222	Caballero: Tejanos y bate de béisbol
ARV984	Caballero: Camiseta gris
DIB626	Caballero: Top azul y gorra de béisbol
SJB964	Caballero: Karateka
AYA555	Valkiria: Colegiala japonesa (¡uao!)
CEL721	Valkiria: Cheerleader
TWN300	Valkiria: General del pueblo
RAT333	Guerrero: Cabeza de rata
MTN200	Guerrero: General montaraz (orco)
CAS400	Guerrero: General del castillo (ogro)
SKY100	Mago: General del espacio (alien)
DES700	Mago: General del desierto (faraón)
GARM99	Mago: Garm
GARM00	Mago: Garm con túnica
SUM224	Mago: Amo del Calabozo

INCREDIBLE CRISIS

Modo cabezón

Debes insertar un controlador adicional en el puerto 2. Entonces, mientras estés jugando, debes pulsar en el segundo mando ↑ o ↓.

Modo delgadito

Debes insertar un controlador adicional en el puerto 2. Entonces, mientras estés jugando, debes pulsar en el segundo mando → o ←.

Sonidos raritos

Debes insertar un controlador adicional en el puerto 2. Entonces, mientras estés jugando, debes pulsar en el segundo mando X (pito), ▲ (bocina), ■ (abucheos) o ● (tambor).

KNOCKOUT KINGS 2001

Empieza el día con energía

Una vez hayas entrado en el modo Career, debes introducir como nombre INVINCIBLE. Con ello conseguirás una barra de energía infinita.

Más daño

Una vez hayas entrado en el modo Career, debes introducir como nombre DOUBLEDAMAGE. Con ello conseguirás que tus puñetazos hagan el doble de daño.

A la antigua usanza

Una vez hayas entrado en el modo Career, debes introducir como nombre SEPIA. Con ello conseguirás que la pantalla adquiera un tono marronoso / sepia, como el de las fotografías antiguas.

Black&White

Una vez hayas entrado en el modo Career, debes introducir como nombre BAW. Con ello conseguirás que los combates se vean en blanco y negro.

Explota-explótame-expló

Una vez hayas entrado en el modo Career, debes introducir como nombre THROB. Con ello conseguirás las cabezas y los torsos de los luchadores 'latan' violentamente, como si estuvieran a punto de explotar.

Cosas de niños

Una vez hayas entrado en el modo Career, debes introducir como nombre



NALU. Con ello conseguirás que las fotos de los luchadores muestren a éstos con bastantes años menos.

Todos fuera

Una vez hayas entrado en el modo Career, debes introducir como nombre RESETPASS. Con ello conseguirás que todos los demás códigos queden invalidados. Por cierto, si introduces cualquiera de los códigos anteriores, puedes volver atrás y volver activar otro sin problema.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Invisibilidad

Mientras estás jugando (sin poner el juego en pausa) pulsa **L1, L1, L2, L2, ■, ■, ●, ●.**

Munición infinita

Mientras estás jugando (sin poner el juego en pausa) pulsa **L1, R2, L1, R2, ●, ●, ■, ■.**

Chaleco antibalas

Mientras estás jugando (sin poner el juego en pausa) pulsa **→, ←, ■, ●, ●, ■, ←, →.**

Balas de goma

Mientras estás jugando (sin poner el juego en pausa) pulsa **L2, R2, R2, L2, ↑, ↑, ▲, ▲.**

Tirador certero

Mientras estás jugando (sin poner el juego en pausa) pulsa **L2, L1, ↑, →, ↓, ←, L1, L2.**

Explotapistolas

Mientras estás jugando (sin poner el juego en pausa) pulsa **→, ■, →, ■, ←, ●, ←, ●.**

Cabezones

Mientras estás jugando (sin poner el juego en pausa) pulsa **↑, ▲, ↑, ↑, ▲, ▲, L2, R2.**

Completar misión

Mientras estás jugando (sin poner el juego en pausa) pulsa **R2, R2, →, ←, →, ←, L2, L2.**

Misiones Recruit

En cualquiera de los menús del juego, introduce la siguiente combinación: L2, R2, R1, L1, →, ←, ■, ■. Con ello desbloquearás todas las misiones en modo Recruit.

Misiones Veteran
En cualquiera de los menús del juego, introduce la siguiente combinación: L2, R2, R1, L1, ➡, ⬅, ■, ▲. Con ello desbloquearás todas las misiones en modo Recruit.
Misiones Elite
En cualquiera de los menús del juego, introduce la siguiente combinación: L2, R2, R1, L1, ➡, ⬅, ■, ●. Con ello desbloquearás todas las misiones en modo Recruit.
Abrir todos los uniformes
En cualquiera de los menús del juego, introduce la siguiente combinación: L2, L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2

SILPHEED (PS2)

Todas las armas
Para empezar con las nueve armas que nos ofrece el juego desde el principio, introduce como nombre GLOIRE. Para obtener el mismo resultado en la versión japonesa de este juego, sólo debes introducir el nombre XACALITE.

SUPER BOMBAD RACING (PS2)

Correr con Boba Fett
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: ■, ●, ▲, ●, ■. Si lo has hecho correctamente, aparecerá el mensaje "Boba Fett ha cogido tu puesto en la carrera". Ahora, elijas el personaje que elijas, correrás con el cazarrecompensas más carismático de *La Guerra de las Galaxias*. Si deseas desactivar este truco, sólo tienes que pulsar en el menú principal la siguiente combinación de botones: ■, ●, ●, ■. Si lo has hecho correctamente, aparecerá el mensaje "Boba Fett ha abandonado el edificio".
Tanque de batalla AAT
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: ●, ■, ●, ■. Si lo has hecho correctamente, aparecerá el mensaje "¡Dios mío, qué es ese gran tanque que tienes!". Ahora, elijas el personaje que





elijas, correrás con uno de los tanques droide que pudimos contemplar en el *Episodio 1: La Amenaza Fantasma*. Para desactivar este truco, sólo tienes que pulsar en el menú principal la siguiente combinación de botones: ●, ■, ▲, ●, ■.
Amidala al poder
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: ⬇, **Select**, ⬆, **Select**, ➡, ⬅, **Select**. Si lo has correctamente, aparecerá el mensaje "¡Poder femenino activado!".
Corredores Kaadu
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **L1, R1, L2, R2.** Si lo has hecho correctamente aparecerá el mensaje "¡UUFF! ¡Todos son un Kaadu!". Ahora, todos los corredores se habrán convertido en unos extraños Kaadu del planeta Naboo.
Corredores Shaak
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: ⬆, ⬅, ⬇, ➡, **Select.** Si lo has hecho correctamente aparecerá el mensaje "¡Comencemos las carreras Shaak!". Ahora, todos los corredores se habrán convertido en Shaak.
Más rápido, más rápido
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **L1, R2, L1, R2,** ■, **Select.** Si lo has hecho correctamente aparecerá el mensaje "¡Modo Turbo infinito activado!".
Nueva arena
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **L1, R1, Select,** ●. Si lo has hecho correctamente aparecerá el mensaje "¡Arena Carguero Espacial desbloqueado!".
Modo de arenas extra
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: ⬆, ⬆, ⬇, ⬇, ➡, ⬅, ➡. Si lo has hecho correctamente aparecerá el mensaje "¡Modo Súper Arena activado!".
Modos de la Muerte
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **R1, R1, R1, R1,** ⬆, ➡. Si lo has hecho correctamente aparecerá el mensaje "¡Todos los modos Estrella de la Muerte activados!".
"¡Moc, moc!"
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: ●, ●, ●, ●, **L2, Select.** Si lo has hecho correctamente aparecerá el mensaje "¡Modo Súper Bocina activado!".
Al revés
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **L2, L2, L2, L2,** ●, **Select.** Si lo has hecho correctamente aparecerá el mensaje "¡Modo atrás activado!".

Pequeños y rápidos
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **L1, L1, L1, L1, R2, ■.** Si lo has hecho correctamente aparecerá el mensaje "¡Modo superspeedy activado!". Ahora, todos los corredores habrán menguado de tamaño y serán sensiblemente más rápidos.

A vueltas con todo
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **↑, →, ↓, ←, →, ↑, ↓.** Si lo has hecho correctamente aparecerá el mensaje "¡Modo Superrodante activado!".

Modo escurridizo
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **→, ←, ■, ●, L1, L2.** Si lo has hecho correctamente aparecerá el mensaje "¡Modo escurridizo activado!".

Cambiar el idioma: alemán
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **Select, Select, Select, L1.**

Cambiar el idioma: español
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **Select, Select, Select, R1.**

Cambiar el idioma: francés
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **Select, Select, Select, R2.**

Cambiar el idioma: italiano
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **Select, Select, Select, L2.**

Cambiar el idioma: inglés
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **Select, Select, Select, ●.**

Cambiar el idioma: jawa
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **Select, Select, Select, ■.**

Cambiar el idioma: Droide de Batalla
En el menú principal pulsa la siguiente combinación de botones: **Select, Select, Select, ↑.**

Modo espejo
Debes ganar la copa de oro en el circuito Galaxia con cualquier corredor.

Corredores ocultos
Debes ganar la copa de oro en el circuito Galaxia con Anakin para desbloquear corredores adicionales, incluyendo a Darth Vader.



Circuito Galaxia
Acaba en primer, segundo o tercer lugar en cada pista.

Más rápido
Si quieres empezar con un acelerón inicial que te vendrá muy bien para cualquier carrera haz lo siguiente: un momento antes de que se encienda la última luz de salida, mantén pulsado los botones X y R2 (acelerar y saltar).

Z.O.E (PS2)

Una de trucos
Pausa el juego. Pulsa L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. Si lo has hecho correctamente, oirás un extraño ruido y tu energía y munción se habrán llenado. Piensa que, cada vez que utilices este código, el juego te bajará tu nivel en 1.

Modo Versus
En la pantalla principal (donde pone el mensaje 'Press Start Button') pulsa ●, X, ←, →, ←, →, ↓, ↓ ↓, ↑, ↑. Si lo has hecho correctamente escucharás un extraño ruido. Ahora, en el menú principal podrás acceder al modo Versus, en el que podrás hacer batallas a dos jugadores con cualquier personaje en cualquier arena.

CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS –COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS– HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS NO FUNCIONEN.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Invulnerabilidad
801450D8 0064
Munición infinita
801452CA 000C
801452D0 0009
801452D8 000A
801452E8 0003
801452F8 0064
80145300 0004
80145308 007D

KNOCKOUT KINGS 2001

Jugador 1 energía infinita
80030CE0 082B
80030CE2 0276
80030CE6 1420
Jugador 2 energía infinita
80030CE0 082B
80030CE2 0276
80030CE6 1020
Energía infinita (para todos)
80030CFA 2400
Jugador 1 stamina infinita
80022B64 0001
80022B66 2401
80022B6A 102B
Jugador 2 stamina infinita
80022B64 0001
80022B66 2401
80022B6A 102B
Stamina infinita (para todos)
80022B6A 1000
Cuenta atrás rápida
800E9FA8 000A
Códigos de creación de boxeadores
Puntos de creación infinitos
800ED0EE 03E7
Chin al máximo
300ED0D0 0064
Cuts al máximo
300ED0D6 0064
Speed al máximo
300ED0DA 0064
Heart al máximo
300ED0DE 0064
Power al máximo
300ED0E6 0064
Stamina al máximo
300ED0F4 0064

RÁNKINGS

LOS MEJORES DEL MES

1 GRAN TURISMO 3 A-SPEC
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

2 ONIMUSHA: WARLORDS
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** GÉNERO **AVENTURA**

3 RED FACTION
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

4 FREESTYLE SCOOTER
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT** GÉNERO **SIMULADOR**

5 DAVE MIRRA MAXIMUM REMIX
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **SIMULADOR**

RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 GRAN TURISMO 3 A-SPEC
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

2 DEAD OR ALIVE 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

3 MOTO GP
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

4 Z.O.E
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

5 ONIMUSHA: WARLORDS
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** GÉNERO **AVENTURA**

LOS MÁS ESPERADOS

1 METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 DEVIL MAY CRY (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**

3 FINAL FANTASY X (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**

4 SYPHON FILTER 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**

5 MAXIMO (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ARCADE**

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

4 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 GRAN TURISMO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

6 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 10**

7 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

8 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

9 ISS PRO EVOLUTION
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **9.490** ANÁLISIS **PLANET 17**

10 C-12: RESISTENCIA FINAL
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 30**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!

ENVÍANOS TU RÁNKING CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25

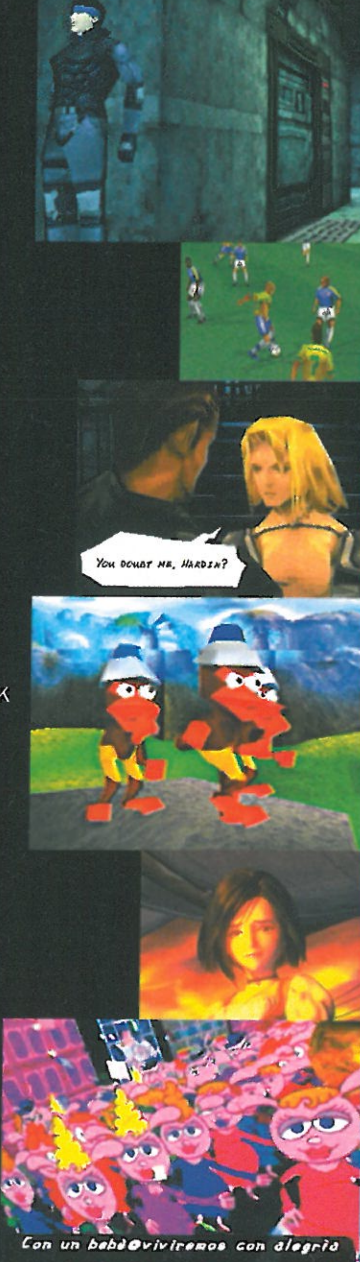
LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PSX
1. ALONE IN THE DARK: TNN
2. FINAL FANTASY IX
3. ISS PRO EVOLUTION 2
4. GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
5. COLIN MCRAE RALLY 2.0 (PLATINUM)
6. FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
7. DRÁCULA: RESURRECCIÓN (PLATINUM)
8. ROLAND GARROS 2001
9. DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO
10. TEKKEN 3 (PLATINUM)

PS2
1. EXTERMINATION
2. THE BOUNCER
3. ONIMUSHA: WARLORDS
4. CRAZY TAXI
5. FORMULA ONE 2001
6. MOTO GP
7. LA FUGA DE MONKEY ISLAND
8. ZONE OF ENDERS
9. RED FACTION
10. MTV MUSIC GENERATOR 2

N 64
1. BANJO TOOIE
2. EXCITEBIKE 64
3. THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
4. PERFECT DARK
5. MARIO TENNIS
6. MARIO PARTY 2
7. POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK
8. POKÉMON SNAP
9. POKÉMON PUZZLE LEAGUE
10. SUPER SMASH BROS.

DREAMCAST
1. SONIC ADVENTURE 2
2. ALONE IN THE DARK 4: TNN
3. THE HOUSE OF THE DEAD 2 (+ PISTOLA)
4. VIRTUA TENNIS
5. SOUL CALIBUR
6. VIRTUA STRIKER 2
7. CRAZY TAXI
8. CONFIDENTIAL MISSION
9. METROPOLIS STREET RACER
10. SHENMUE



Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 **METAL GEAR SOLID**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 **FINAL FANTASY VIII**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 **TEKKEN 3**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

4 **VAGRANT STORY**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

5 **RESIDENT EVIL 2**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

6 **FINAL FANTASY IX**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

7 **DINO CRISIS 2**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

8 **RIDGE RACER TYPE 4**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 7**

9 **SILENT HILL**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 10**

10 **UM JAMMER LAMMY**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **MUSICAL**
PRECIO **6.490** ANÁLISIS **PLANET 11**

11 **DRIVER 2**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

12 **ISS PRO EVOLUTION 2**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **9.490** ANÁLISIS **PLANET 30**

13 **COLIN MC RAE 2.0**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 21**

14 **FINAL FANTASY VII**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

15 **APE ESCAPE**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 11**

MIRÓN GUEAR SOLID

Videojuego del Milenio desarrollado por **Antonio Montiel Campos (Málaga)** Género **Voyeur'em-up** 1er Premio **Pistola Falcon**



Éste es el mejor Videojuego del Milenio que se me ha pasado por la cabeza y os lo he mandado. Se trata del único y genial *Mirón Gear Solid*. En él controlaremos a Snake en sus años 'mayores', que harto de no comerse un rosco decide poner en práctica otra vez sus dotes de infiltración para meterse en casa de sus jóvenes vecinas y verlas en la bañera, al estilo de la película *El Hombre Sin Sombra*.
Habrá una serie de enemigos como el niño-boca-abierta que dará la alarma general, o el chucho-muerde-petas que nos morderá ahí... Sin embargo el enemigo más peligroso es el marido, apodado King Kong, que irá detrás nuestro con un garrote de alcornoque del nº8. Para mejorar nuestra visión tendremos una cámara de fotos para que, después de fotografiar a la chica, podamos enseñar nuestras instantáneas a los colegas del club de jubilados y vacilar con ellos. Este juego tiene 300 finales diferentes, algunos de ellos son:**
-Consigues tu misión y fotografías a una rubia de infarto.
-Te equivocas de casa y ves a Marujita Díaz como su madre la trajo al mundo.

Opinión Planet Haz de mirón y no la guerra. Este parece ser el lema del juego ideado por Antonio Montiel, en el que se potencia uno de los rasgos más característicos de Solid Snake: el *vouyerismo* (¿o acaso no os acordáis de grandes momentos como cuando nuestro héroe pilla a Meryl en bragas en *Metal Gear Solid* o cuando queda 'embobado' con el póster de una moza en la demo de *MGS 2*?). Ahora que Kojima ha anunciado su intención de abandonar la serie, es hora de aportar savia nueva a la saga *Metal Gear*.

RESIDENT EVIL 2

El Peor Truco por **Adrián Mojón (Alcalá de Henares)**
Premio **Tarjeta 2Mb**

Si deseas recordar aquellos buenos tiempos en los que Chiquito de la Calzada hacía sus graciosos movimientos, llega en el juego *Resident Evil 2* hasta algún callejón largo y vacío (para hacer este truco tienes que estar medio muerto). Como iba diciendo, ponte en un extremo del callejón cojeando y con la mano en el estómago y ve corriendo hasta el otro extremo y verás como parece que es Chiquito de la Calzada.

Opinión Planet: Como podéis ver, al pobre Chiquito le salen imitadores hasta de debajo de las piedras. ¡Hasta Claire y Leon corren como *fistros diodenales*! Muchos diréis, "es casualidad, porque ningún programador de *Resident Evil* conoce a Chiquito". ¡Pues estáis equivocados! ¡Chiquito hizo una gira flamenca por Japón antes de hacerse famoso! Seguro que Shinji Mikami, creador de *RE*, se bailó más de un buen zapateado, el muy pecador de la pradera.

BARCELONA DECEPTION III: CATALUÑA CUP

Videojuego del Milenio desarrollado por **Francisco López (Barcelona)**
Género **Catastrófico** Premio de Consolación **Pad Hyper eXtreme**

Ésta és la tercera entrega de una gran saga compuesta por los anteriores *Champions League* y *LFP*. En la primera, como todos recordaréis, teníais que conseguir marcarle un gol a un chaval de 20 años llamado Robinson, del Leeds United (algo imposible). Debido a su dificultad, se decidió sacar su segunda parte, donde los jefes finales eran Real Madrid, Deportivo, Mallorca y Valencia. Era un beat'em-up de todos contra todos, pero todos iban contra ti. Al final, claro está, ganaba el Real Madrid con Figo como malo maloso.
Y la gente pedía la tercera parte. ¡Pues aquí está! El enemigo final es el increíble Balaguer de tercera división y tienes la difícil misión de salvar la cabeza del entrenador, del presidente y de sus 80 directivos ganando el partido (¡jajaja! ¿No es divertido?). Un éxito total.
P.D:Pronto saldrá la cuarta parte: *King Cup*, que está en proceso de desarrollo. ¡Preparaos para la diversión (o decepción en este caso)!
P.D. 2: Debido al escaso presupuesto del equipo, no pongo ninguna foto/dibujo.

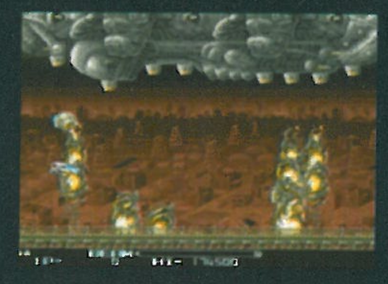
Opinión Planet: Nos alegra anunciar en exclusiva que, efectivamente, la saga *Barcelona Deception* ha tenido una digna continuación con *King Cup: Vigo's Muñeira*, en la que la plantilla mostró signos de resaca (o más bien *rexacha*) de su impecable trayectoria liguera.



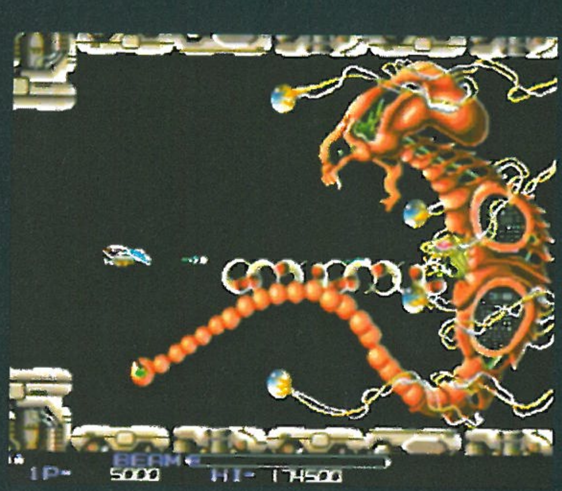
FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!
Colabora con esta sección enviando Videojuegos del Milenio o Peores Trucos y gana la satisfacción moral de salir en las sagradas páginas de Planet... y algún que otro regalillo (Tarjeta de Memoria, Pistola, Mando...). Escribe a:
C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien envía un e-mail a planet@intercom.es

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.

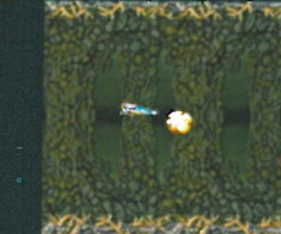














R-TYPES

DON ERRE QUE ERRE

DESARROLLADOR **IREM**
EDITOR **ASCII ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
AÑO DE ORIGEN **1998**

Cuando se habla de los *shoot'em-ups* espaciales que más influencia han ejercido sobre las posteriores muestras del género (dejando a un lado el pleistocénico aunque encantador *Space Invaders*) los nombres que suelen sonar son *Galaga* de Namco, *Gradius* de Konami y *R-Type* de Irem. Este último destacó especialmente por su desesperante dificultad, su original sistema de *power-ups* y, sobre todo, por sus terroríficos enemigos orgánicos.

Once años más tarde de la aparición de este mítico título, sus desarrolladores, que no habían vuelto a la saga desde *R-Type III* para Super Nintendo, realizaron un buen negocio al recopilar los dos primeros juegos de esta saga (o, dicho de forma más *empresarial*, 'atendieron a la demanda de los aficionados'). El resultado fue *R-Types*.

Como es habitual en este género, la línea argumental de ambos juegos es tan simple que parece extraída de una película de Hollywood: se trata de enfrentarse al Imperio Bydo, una amenaza orgánica provinente de otra dimensión (y que, como todo lo malo de este mundo, fue creada por seres humanos). Irem decidió no utilizar un emulador para realizar la conversión, sino que rehizo el código de ambos títulos específicamente para la gris de Sony e introdujo algunas novedades mínimas como la vibración del mando de control, secuencias de vídeo para el inicio y para el final y la posibilidad de adquirir todas las continuaciones que quisiéramos apretando el botón *'Select'* en la pantalla de inicio.

El *scroll* horizontal y los *sprites* de *R-Type* y *R-Type II* pueden parecer arcaicos a los ojos de los actuales aficionados de videojuegos. Pero lo cierto es que los magníficos diseños de ambos juegos siguen manteniendo un encanto especial e irrepetible... sobre todo esos malos orgánicos, que producen un mal rollo de los de impresión. Además, el simple pero asombrosamente efectivo sistema de control de las naves espaciales les dota de una jugabilidad que ya quisieran para sí algunos de los más modernos exponentes del género. *R-Types* es una obra imprescindible para todos los fanáticos de los *shoot'em-ups* espaciales, que podrán observar que el género ha cambiado mucho menos de lo que parece.

EL SIMPLE PERO ASOMBROSAMENTE EFECTIVO SISTEMA DE CONTROL DE LAS NAVES ESPACIALES LES DA UNA JUGABILIDAD QUE YA QUISIERAN PARA SÍ ALGUNOS DE LOS MÁS MODERNOS EXPONENTES DEL GÉNERO



UN NUEVO *TYPE* DE JUEGO

En realidad, *R-Types* era una especie de preparación del terreno para la aparición de *R-Type Delta*, una inteligente renovación de la saga que aprovechaba las capacidades técnicas de la PlayStation. Si bien el sistema de juego se mantuvo prácticamente intacto, los primitivos *sprites* de los títulos anteriores se cambiaron por modernos gráficos poligonales. Éstos permitieron cambios de cámara, juegos de luces y cierta interactividad con el decorado que los desarrolladores de Irem ni siquiera podrían haber soñado en la época del primer *R-Type*. Además, por primera vez en la serie el jugador pudo elegir entre tres naves distintas con las que enfrentarse a la amenaza Bydo.





FABRICANTE **MOLON LABE**
DISTRIBUIDOR **HEREDEROS DE NOSTROMO**
PRECIO **2.990 PESETAS**
PUNTUACIÓN

CONTROL REMOTO DVD STEPS

La función de la PlayStation 2 como reproductor de DVD está siendo explotada a fondo por los usuarios para amortizar la consola, y por ello no es de extrañar que cada vez haya más mandos a distancia en el mercado para visionar películas. El Control Remoto DVD Steps ofrece frente al resto de la competencia un precio ajustadísimo combinado con una calidad más que aceptable. Aunque no ofrece ni protecciones de goma, ni chasis de aluminio, ni una tapa de roble berroqueño para el compartimento de pilas, es ligero, muy manejable y ofrece todos los botones necesarios para visionar cómodamente un DVD (subtítulos, audio, menú, capítulos...). Asimismo, el receptor que se instala en el puerto del mando de la PS2 incluye una entrada adicional para el Dual Shock y combinar así las sesiones cinematográficas con las partidas consoleras sin más problemas. Para colmo incluye las pilas de serie y la distancia que cubren los infrarojos es mayor que la de otros mandos más caros. Si lo que quieres es un mando barato y fiable con el que disfrutar de manera sencilla del mejor cine digital, está claro que el Control Remoto DVD Steps es tu primera opción.



FABRICANTE **MOLON LABE**
DISTRIBUIDOR **HEREDEROS DE NOSTROMO**
PRECIO **3.990 PESETAS**
PUNTUACIÓN

DONE MALETÍN PSONE

Ahora que nos han invadido por completo los calores estivales, ha llegado el momento de tomarse esas merecidas vacaciones. Sin embargo, enfrentarnos a esos días en los que no tenemos absolutamente nada que hacer no siempre es fácil. Por suerte, para ayudarnos a soportar las eternas siestas contamos con una gran aliada: nuestra siempre fiel PSOne. El mayor problema es la manera de transportar la consola con nosotros, pero para solucionarlo os presentamos este maletín Done.

Esta útil bolsa tiene capacidad para guardar la consola, un mando de control, el adaptador de corriente y los cables de conexión a la televisión gracias a diversos compartimentos que además pueden adaptarse al gusto del consumidor. También es posible guardar algunos juegos, aunque será mejor que escojas tus dos títulos favoritos porque no caben muchos más. Lo malo del maletín es que sus colores blaugrana no lo hacen demasiado recomendable para los más merengues (aunque siempre pueden hacer un esfuerzo y consolarse con el fichaje de Zidane).

Sin duda, lo mejor del Done es su resistencia y su pequeño tamaño, ya que prácticamente ni te enterarás de que llevas la PSOne. De todas formas, con algo más de espacio para juegos y cables sería el compañero de viaje ideal.

PSX GAME FLIPPER

Para todos aquellos que necesiten urgentemente tener su colección de videojuegos ordenada, pero que quieran un archivador que no requiera de mucho espacio y deje completamente a mano cualquier título, éste es su artículo. El PSX Game Flipper de Boeder es sencillo soporte de plástico de atractivo diseño con líneas onduladas, en el que encontramos 13 compartimentos. En cada uno de ellos podemos archivar tanto un juego de PS One como de PlayStation 2 de forma horizontal y vertical respectivamente. El ancho de estos compartimentos permite que los juegos de la consola de 32 bits encajen perfectamente, no así los de PS2 que quedan ligeramente inclinados (cosa que no resulta ningún problema, ya que mantienen un perfecto equilibrio). Además, el Game Flipper incorpora cuatro tacos de gomaespuma para que los coloquemos en correcta disposición en la base y de esta manera evitar deslizamientos indeseados. La única gran pega con que cuenta este soporte es que no se pueden guardar CDs dobles (tipo *Metal Gear Solid* o *X-Files*), y que no caben dos cajas simples en un mismo compartimento. Aun así, dos defectos que no ensombrecen demasiado un práctico artefacto que cuenta con un buen precio.



FABRICANTE **BOEDER**
DISTRIBUIDOR **BOEDER**
PRECIO **795 PESETAS**
PUNTUACIÓN



¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO ¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!

Y, **DE REGALO**

¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!

INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU PLANETSTATION. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.

1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: Caducidad:

Firma:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

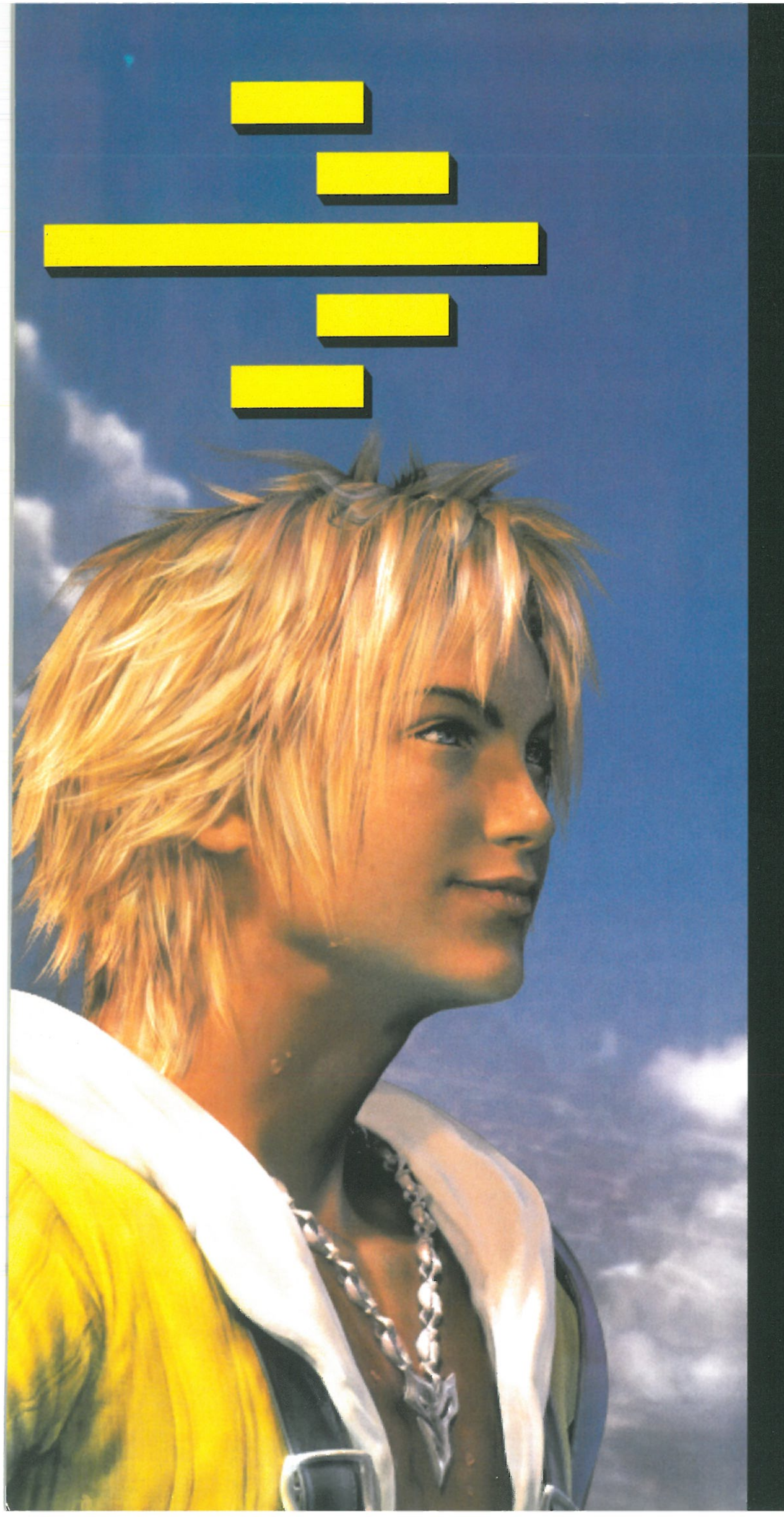
, a de de 2001

(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: Comercial Atheneum Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1.500 PESETAS DE GASTOS DE ENVÍO.

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa. AVISO: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos. NOTA: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61). NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Llegó la hora de la verdad para la saga de rol más mítica de las videoconsolas. ¿Conseguirá conservar la magia *Final Fantasy* en su salto a los 128 bits? Después del verano tendremos la respuesta gracias a la versión japonesa de *Final Fantasy X*.

Tras una estupenda parte, el superhéroe de los *pantys* ajustados vuelve a arañar en *Spiderman 2: Enter Electro*. Por una vez en la vida los programadores no han decidido hacer esta secuela para PlayStation 2, sino que repiten en los vetustos 32 bits. ¡Bien!

¿Os ha gustado nuestra súper guía de *Gran Turismo 3 A-Spec*? Pues entonces no os perdáis bajo ningún concepto la segunda parte que saldrá publicada en *PlanetStation* 35. ¡Esperadla con el motor en marcha!

Lamentablemente todos los juegos previstos para junio de Capcom para 32 bits se han retrasado un mes. Así que los artículos prometidos sobre *Megaman Legends 2*, *Megaman X5* y *Breath Of Fire IV* han tenido que esperar un poco. ¡Que conste que no es culpa nuestra!

A LA VENTA A MEDIADOS DE SEPTIEMBRE

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



DISFRUTA MÁS DEL BARRO.
ATV OFFROAD
QUADS EXTREMOS
Ensucia pero no mancha. Diviértete con las motos de 4 ruedas más caneras. Salta, vuela y lleva el quad que más te gusta por las pistas más emocionantes y prueba hasta donde puede llegar tu instinto motero. Además con ATV Offroad puedes jugar con tus amigos y hacer las piruetas más alucinantes que siempre has querido hacer. Ya sabes, es sólo barro.
PlayStation 2
www.scee.com/atvoffroad
rainbow STUDIOS